

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

1999

GAME风景线 1

上海AM SHOW《电软》直袭报告

街霸ZERO 2(SS/PS)

星海传说 2(PS)

风来的西林·月影村的怪物(GB)

（格斗天书）

饿狼RB2连技

《KOF'97》指令简化

（科普园地）

微软对DC操作系统的说明

（彩版）

DC软硬件特集

格斗之王对街头霸王

《侍魂2·阿修罗斩魔传》出招

《心跳之放课后》全角色事件解答簿

乱舞势力 特别版之 缱绻作品10号（A）



←去年11月就有你们的踪迹了，这次又登上天台组成一支奇怪队伍啦！
（扮：矢吹真吾—郭廷，镇元斋—易林，八神庵—李俊，克拉克—陈淳，均来自重庆江津的远方的朋友。「乱舞POWER」：平均★★★）
↓潜入某中国家庭的巴西“怒”队战士，略显丰满了些……
（扮：《KOF '97》之拉尔夫—重庆财经职中 刘浩，「乱舞POWER」：★★⯨）



如果大家都给足S・P面子、如果大家都是疯狂的游戏追随者、如果大家对游戏人物都是心存一丝丝崇敬、如果有这么多如果、即使没有这么多如果，这缱绻在乱舞中的属于我们国人的势力假以时日我坚信也会不断涌现的。

大家也许对格斗人物情有独钟，特别是对SNK旗下的英雄们，要对大家说的是别拘泥于其中，游戏的大千世界中多少英雄风起云涌，大家可以将人物多元化扮演，让属于我们的这个小小领域更加璀璨，有道是：“百家争鸣，百花齐放”嘛！（另仿效《大墙画廊》，加入“乱舞POWER”，即“仿真”程度等综合指数）

—SHADOW PHOENIX

（注：朋友们注意到了题目后有“（A）”的标记吧，这代表什么呢？今后凡“（A）”代指国内朋友扮演的作品；“（B）”代指国外(特别是日本)朋友扮演的作品。另再次声明：截止目前所扮演人物刊载者均无奖励，SORRY，相信大家不会在意的吧！）

→猛看还真分不出来这秀气的「小猴子」（特工黄语）的性别，鞋子差了些吧！
（扮《KOF '97》之蔡宝健—重庆江津 易林
「乱舞POWER」：平均★★★）





↑三款不同版本的八神，下次要用真皮带哦，是指真的皮带，不是指真皮的带，明白。



→不会穿上一个背袋裤就能变成七枷社了吧，正面不敢曝光了吧！
（扮：《KOF '97》之七枷社、八神庵—广西南宁永远支持《电软》的韦加和他的朋友。「乱舞POWER」：平均★★⯨）



→两位就这样暴走到窗外，注意别掉下去啦！

～99格斗第一炮～

特 集

格斗之王 对 街头霸王

KOF SF



目前在游戏界格斗类中最受人瞩目的双雄非SNK和CAPCOM莫属了，且不论它俩谁是至尊，它们的势力已几乎占踞了整个战火纷飞的“格斗战场”。而两公司麾下的首席大将《格斗之王》系列和《街头霸王》系列更是日臻成熟，武功愈加霸道，这里就以两者为代表，让我们从一些独特的观点看看它们究竟为何有如此深不可测的魅力吧！（放心吧，我公正的SHADOW PHOENIX不会偏袒任一家公司的……）



敢与日月争辉的斗士们全都来了吗？

军人与热门游戏的关系

似乎所有将舞台设在现代的游戏都少不了一类角色的影子，那就是一军人，他们一般都是肩负"战斗"特殊使命的军事专家，大多拥有超凡的个人魅力和独特的领袖天赋。

在这两部作品中都各有一名标准的军人登场，他们分别就是《格斗之王》系列中"怒"队的首领哈迪兰及《街霸》中的罗兰多……

哈迪兰以一击必杀的地面恐怖135手闻名，自《'94 KOF》、《'95 KOF》中担任"怒"队的队长及在《'98 KOF》中的"老爸"队登场，从外表可一眼看出是名英气逼人的军官型角色，不过他的眼罩似乎总给人一种不是好人的感觉……

罗兰多是在《街霸 ZERO 2》中正式上台格斗的，而在《快打旋风》中是第四关的BOSS，当然该系列最新作品《街霸ZERO 3》中也有份登场。他也是一身戎装，一副特种雇佣兵的行头，是美军少校，"小红帽"也是他的代称，那令人扑朔迷离的棍法在国外举办的《街霸》比赛中曾多次拔得头筹，当然也是玩家的深厚功力所致了……

以军人作为角色登场，有别于常人可以使出许多禁断的秘技，也有别于一些特异人物的夸张招式，所以在热门格斗游戏中军人是必不可少的。


「破月击」是蓄力型招式，看得出是《94》还是《98》吗？

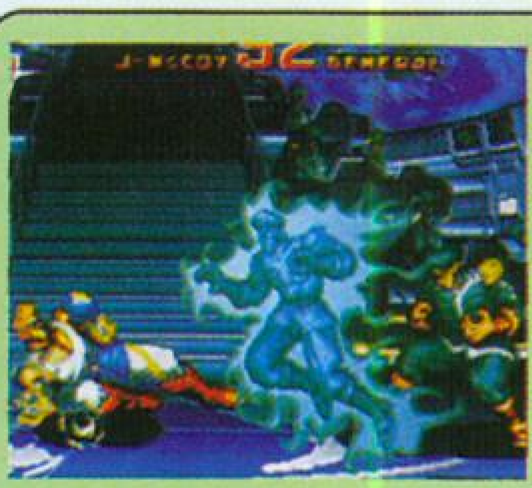

是不是这一轮棍棒猛击丹至over后又扔下屈辱性的手雷呢？

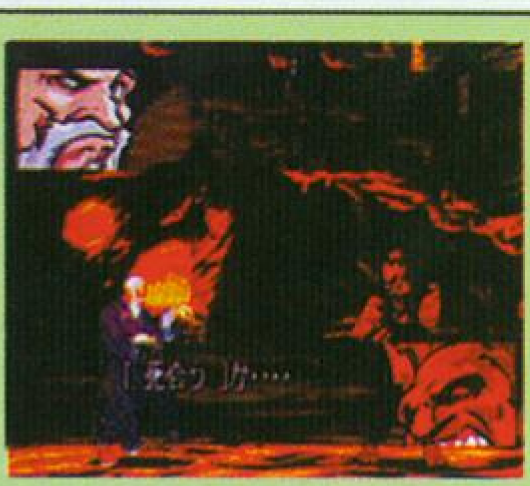
对决③「高手」



「达人」就是「高手」的意思，一般表示技艺独特及不同于「凡人」的角色，有尊敬之意。尤其是在对战游戏中更不能忽视「达人」的存在。在《街霸》系列中的「ZERO」系列中有两名人物是可以真正被称为「达人」的，那就是追求拳术极限的豪鬼和作为暗杀者的元，他俩都以老练著称，也以毒辣闻名。而在《格斗之王》系列中则以「超能力」队的镇元斋、「龙虎之拳」队的坂崎琢磨，著名人物草薙京的父亲草薙柴舟、军官哈迪兰及吉斯等为代表。那么究竟以什么来分辨呢？我想也许是主要看他们的资历和经验吧！

也许从不同角度看，这些所有的人全属「高手」，但这里所列出的大家一分析也许就有结论了，那就是年龄。这些人或许都是从年轻时就开始练功了吧，到了在游戏中出场时的岁数时再不专心的人想必也有一番成就了，何况他们看上去都是些刻苦的人物。话说回来，那手脚可自由伸长的达尔锡姆也是一把年纪了，但为何进不了「高手」的行列呢？也许「瑜珈」不能算是正派吧……


象这样的聚气成人形的恐怖招式也许只有高手才能发出来。


两名对峙的高手，元一句"死去吧"，一场殊死战即将展开。


在FC早期作品《热血硬派》中国夫是位运动的"达人"哦，又一个凑热闹的……


名冠为《宇宙达人》的射击游戏也来凑「高手」的热闹。

对决④「忍者」



自从FC时代的《忍者龙剑传》起忍者便成为拥有大人气度的角色了，神秘、诡异、来去无踪、天马行空的一群……

两部系列作品中，武神流的凯，不知火流忍术的舞都十分活跃，手里剑、烟幕、砝码(?)等等被一般所无法想像的道具纷纷登场，这2位个性化的角色也常被人们所津津乐道。尤其是后者，相信不止S·P为之倾倒，《凤凰之舞》的踊跃来稿就可看出她的迷人魅力。

在《街霸III》中的息吹、《名将》中的SHO、《侍魂》中的服部半藏、加尔福特、《龙虎之拳2》中的如月影二等等两大公司作品中的忍者层出不穷。特别是「KOF」系列中的如月影二自「95」出场后就再没露过面，真是可惜呀！


"新铁螳螂拳"是SNK人气作品《龙虎之拳》中的忍者如月影二的招式。

对决⑤「电击」

布兰卡和二阶堂红丸的共通点也许就是都会释放电吧。但发型也似乎都呈竖起冲冠状。但是否所有都是这样吗？说不准这些会放电的家伙们啊？


用电的人不会电到自己吗？

「犯人」

给人印象最深的也许就是「金家藩」队中的大壮—陈可汉了吧（带着锁链及手脚铐），在最新的《街霸ZERO3》中的穿着囚衣的寇帝也许是具有犯人的特征吧！

「爪」

以「自我陶醉」型的巴洛克和「全家藩」队的蔡宝健为代表。

「挑拔」



深入研究

两大系列的魅力

作为系列作品，将之续作一部接一部的推出是非常难的事情，既要求要与前作有密不可分的联系，又要创新出新的东西。有时将前作中的一些要素去掉，会引起许多玩家的不满。反之亦然，而这份"约束"自然又给了"游戏"一个定式，但CAPCOM与SNK两大公司在这方面做得已属优秀，他们所追求的突破业已成功。

这里我们冷静下来分析，《街霸ZERO》系列与《KOF》系列究竟何德何能可以让万千玩家为之陶醉。


令我朝思暮想的"双人打警察"（俗称）模式。

ZERO

港台将《街霸ZERO》译为《少年街霸》，当然有其一定的道理，前景是设定在《街霸II》系列人物的少年时代，所以命名为"ZERO"，另外当时CAPCOM也有将之定位于"回到原点"的用意。登场角色贯穿《街霸》系列，在《ZERO》中新增加了许多从前未有的系统，如：空中防御，ZERO COUNTER、ZERO COMBO、3段超杀等等；而在2代导入的原创连续技系统(OC)令许多朋友乐此不疲，不由又想起从前在编辑部中以绝对疯狂的OC痛击外面来玩的朋友的痛快淋漓感觉；而到了刚刚出现还不久的《ZERO 3》中又加入了ISM选择系统，其中还有X、Z、V之分，这是不再赘述，请看本刊去年9月杂志之《格斗天书》。

KOF


双方的挑拔都非常经典。

连天烽火的王之格斗战
战旗飘飘的霸王街头斗

对决

假如有一天，SNK和CAPCOM能够联手出一款《KOF VS SF》的游戏，相信肯定会轰动四方的，抛开别的不说，仅是系统方面不同之点要统一就是一件很难甚至于SUPER难的事情啊，先假装吧……

对决① 主人公



"ZERO"一方

隆，目标是成为真的格斗家，到现在已花去自己半生的时间去追求这个心中的理想，孤傲的一代格斗男。不论从他的师弟——肯，还是宿敌沙盖特、魔王维加、师叔豪鬼等等，似乎都让他有着不变的一生战斗等候。样子是标准的主人公模样，那句"我要会遍所有比我強的人"让他更是在人们心中印像深刻。

自由对话

被称为"暗杀拳"的似乎还有《北斗拳》的健四郎和《圣斗士》中的某些圣斗士以及众多来自不同领域的各方神圣们。但究竟"暗杀拳"是怎样的一种拳术或是法力呢？相信概念也不统一，而在《ZERO 2》中变成"杀意隆"的他是否已具有"暗杀拳"的威力去慑住"杀意之波动"呢？



"KOF"一方

与《饿狼传说》系列中的特瑞，《龙虎之拳》系列中的坂崎良一样都是主人公级人物。自《KOF94》起已贵为主角的他到了《KOF95》中已是大出风头。草雉京，一个玩火的男儿，草雉流古武术的传人，可以自由操纵红色的火炎与敌手战斗，特别是与一生的宿敌，使用蓝色火炎的八神庵的对决更是成为玩家不变的话题。

自由对话

身为高中生便可收徒授艺是否夸张了些哦，不知是真的真吾的功力还未到达一定水准发不出火炎，还是"猫教老虎"，留了一手呢？也许只有开发者才知道吧！

另外《KOF》系列中除了父子、师徒、情侣、兄弟、父女、兄妹等等密切关系外，还有的大多属于敌人等等微妙关系，反正谁与谁几乎都能拉上一段关系，世界真是小啊！



"波动拳，开龙拳，龙卷旋风腿"三款其赖以成名的拥有很强威力的必杀技，大家都再熟悉不过了。



波动→真空→电刃、龙卷→真空→暴风、升龙→灭升龙→真升龙这些就是超杀的进化过程。



三神技之壹，最终决战奥义"无式"，全身被火炎笼罩并击出烈火。



鬼燃烧、琴月阳、荒咬等必杀技，仍以火炎为主体构成。

对决② 追加角色



在对战格斗领域登场的角色几乎全部都是个性很強的角色，不论是《ZERO》系列还是《KOF》系列中从原本角色的故事蓝本中追加的角色也是层出不穷的。

追加的角色中最为与原角色关系密切当属春日野樱与矢吹真吾了，前者是名视隆为偶像，以追随隆为毕生目标的女高中生，后者是追随草雉京，与草雉同属一所高校的高中生。樱不仅是隆的FANS，而且招式与隆极为相似，不过显然没有隆的那份阳刚之气，而多了份女孩子的可爱阴柔之气。真吾则向草雉学艺，当然招式与京同出一辙，不论姿势还是其它均与草雉一样，唯一不同的就是出不来火，这也是他的一大特征。相信只要《KOF》系列继续出下去，终有一日他会发出与草雉一样的火炎。对了，樱也一样，终有一日会发出象隆一样的长距离的波动飞行道具。

另外发觉到了没有，他俩与他俩长得也有相似之处哦。



KOF第一代的《KOF '94》中还未导入编队系统。

从《KOF '94》到去年的《KOF '98》，已有五部作品了，尽管不如《街霸》系列那样"人才济济"，但受欢迎的程度并不比前者差。组队是其一大重要特色之一，比起《街霸》来它似乎更重视強烈的连续技术及爽快感的再现，高跳等技巧型要素更要掌握。到了《KOF '95》更增加了编队功能及自避攻击，防御取消技等许多新系统；而《KOF '96》中更加強小、中跳和紧急回避等元素。颇受欢迎的《KOF '97》则平衡了前作了的差距，采用EXTRA MODE（以《KOF '94》为基础）和ADVANCE MODE（以《KOF '96》为基础），使操作性更可适应各种KOF拥趸。最新作《KOF '98》中则列平衡二种横式的均衡度，相信在DreamCast中要推出的版本会令大家很满意的，《KOF '99》会是啥样的呢？



《KOF'95》中用"回避攻击"、"防御取消"等使防守更加牢固。

真·魅力



已经是"98"了，平衡度怎么样了呢？



《ZERO 3》中的ISM系统你又了解多少呢？

《KOF》系列主要是不断追求攻防的均衡性、而《ZERO》系列则是时常创新些新的玩法，究竟他们最真的魅力是什么呢？相信每位玩家心中都有一份属于自己的答案。

真心英雄 **魅**惑四方 **力**拔山河

平安夜的钟声响彻世界，在东方一个古老国度的首府，在首府城中西侧的护城河畔，在护城河畔的三角楼群中，画廊的主持人、捍卫《电软》的忍者—SHADOW PHOENIX经过无数次的修炼后终于变身了……

他变成了两名人物（其实变得很俗）—SHADOW（中文名：影武心）和PHOENIX（暂无中文名）。不过他们出了画廊的门就会重新合体为SHADOW PHOENIX……

Hi，我是SHADOW，又名影武心，虽然英文名字有些阴暗晦涩的感觉，但我本人还是非常开朗的。总与PHOENIX一起到处捣乱，所以Sometime不在编辑部时那里会很安静，沒有音乐、沒有喧嚣，但有了我们也不一定就吵闹不已哦，因为有时我们也是很沉稳的，毕竟已经快步入而立之年了……以后在我和PHOENIX的努力下、在大家的支持与呵护下画廊定会是《电软》麾下的不败之旗！唉，改不了的狂妄气焰又在烧呀烧……

看见我的光辉了吗？我就是大名鼎鼎的PHOENIX，不信，哼，去年我的网页就出现在Internet上了，尽管那不是我本人，也不是变身前的SHADOW PHOENIX，但起码说明我很出名嘛，唔呼哇哈哈……上面狂妄的SHADOW又在贫什么，总是改不了，我总被他拉出去闹。唉，被逼无奈，谁叫变身前我的名字在后面呢，哼，暗下决心！有一天我会……，对了新身不是叫PHOENIX HEART，连SHADOW的shadow都沒有……

大墙画廊　彩版　VOL.24



英文名：SHADOW	英文名：PHOENIX
中文名：影武心	中文名：无
属性：风	属性：光
爱好：飚车、聊天、电玩	爱好：搜集CD、暴走
体重：<120磅	体重：保密
星座：天蝎座	星座：真・天蝎座
幸运数字：7	幸运数字：18
格斗门派：心流忍术	格斗门派：真・心流忍术
必杀技：心舞之Revolution	必杀技：滔天
口头禅：Forever	口头禅：故乡真好

看完我们俩的自白大家还满意否，如有什么想知道的尽管来问吧！

——廊主SHADOW与PHOENIX

（注：本期廊中作品均为各位朋友用Computer绘制）



《KOF'XX・八神庵》　哈尔滨　任重

SHADOW：到了KOF'XX，我们酷酷的八神兄会骑上这40年代款的哈雷机车发招吗？暴走摩托八雉女……　（廊POWER：★★★★）

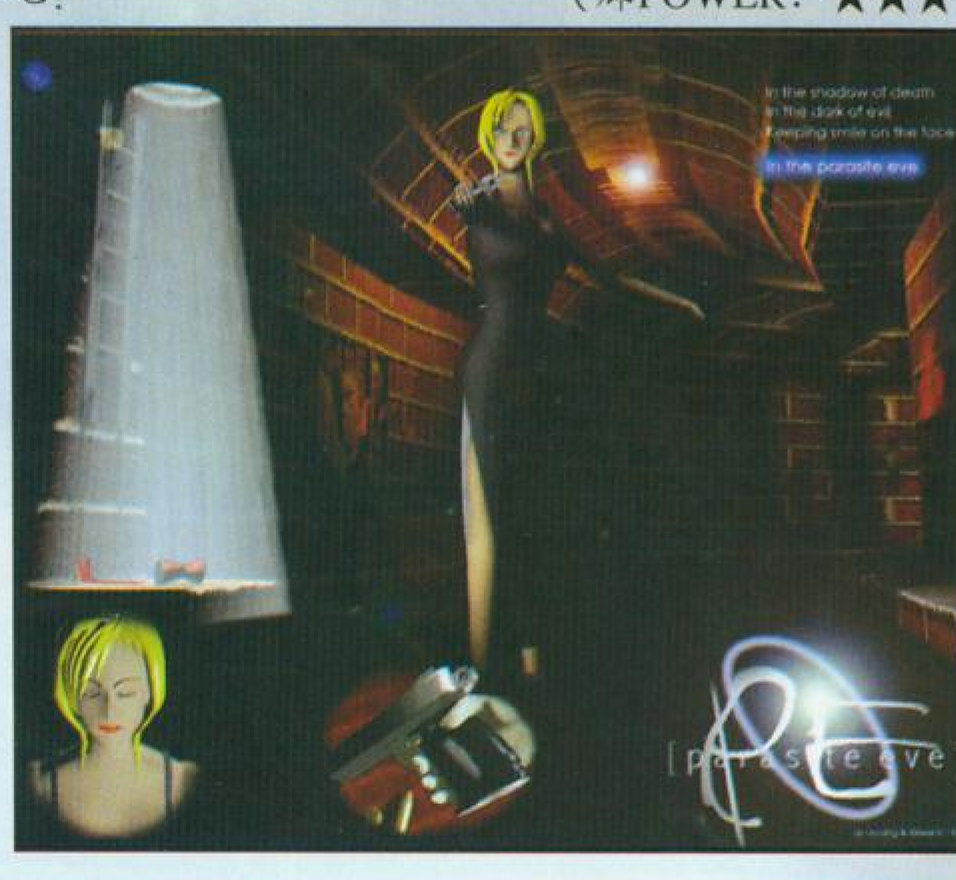
PHOENIX：八神很有港版《拳皇》的风格，皮鞋很象本人被同事戏称为“米老鼠”的SHOES。　（廊POWER：★★★½）



《QUAKE》　杭州　邬凡

SHADOW：尽管我极少玩PC-GAME，但"QUAKE"的名字如雷贯耳，就像许多玩家心目中的我（别打我…）。　（廊POWER：★★★★）

PHOENIX：画面很美版，右下那段文字是出自你手吗？让我们一起"Find The Last Boss"吧！　（廊POWER：★★★★）



《寄生前夜》　不详　（速寄地址）

SHADOW：别怪我，是S・P将你的地址弄丢了，愿你永远都能如你所说"Keeping Smile On the face"。　（廊POWER：★★★）

PHOENIX：别用枪口指着我，即使你开枪我也不死，原因请看我的名字，我可不会象前者那样SHADOW（作形容词）……　（廊POWER：★★★½）



《SEGA Dreamcast之“3D格斗之王'99”（假想版）》 四川广元 刘伟

HADOW：你的造型有些像那露臂挑拔的东丈哦，八神的名字为何变成
KYO，难道99中他改名叫八神京了吗？ （廊POWER：★★★½）

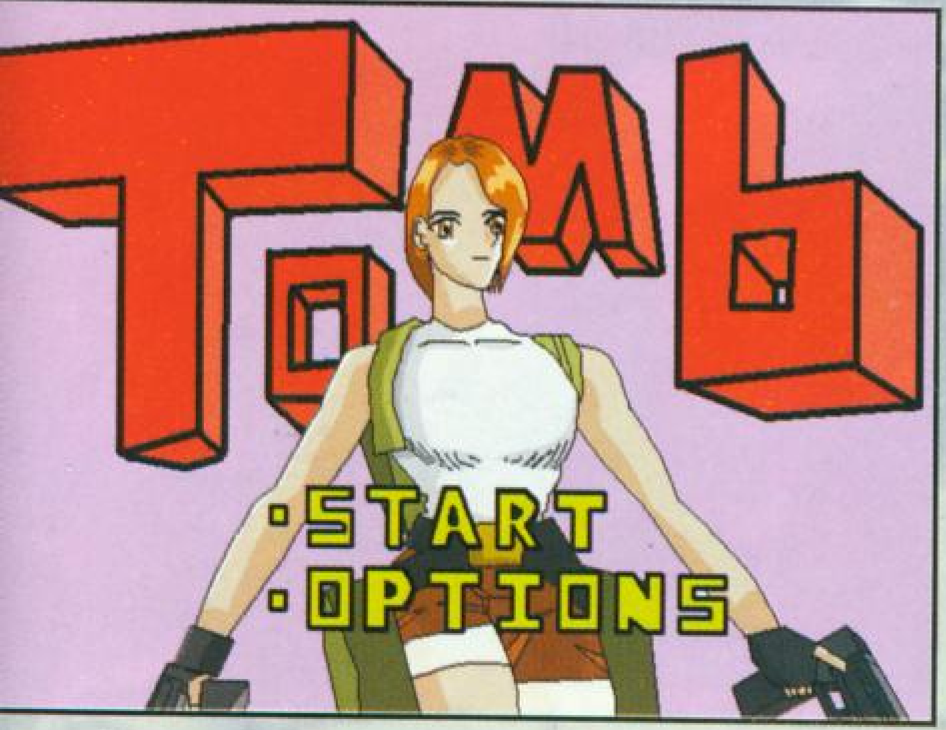
HOENIX：相信《KOF'99》定会在DC上推出，只不过是否采用3D形式
出现罢了…… （廊POWER：★★★）



《EVA》 广东梅县 陈坚

SHADOW：身躯上写有喜字的初号机是在暴走吗？别被插头绊倒了哦！ （廊POWER：★★½）

PHOENIX：画面颇Q，但简单中也要透出相应的复杂，否则一味地……只能事得其反。 （廊POWER：★★）



《MY TOMB》 北京 不详（速寄地址）

HADOW：磁盘中的“游戏？人生？DOC”打不开，不
你所云之是何等事情，唉……（廊POWER：★★★）

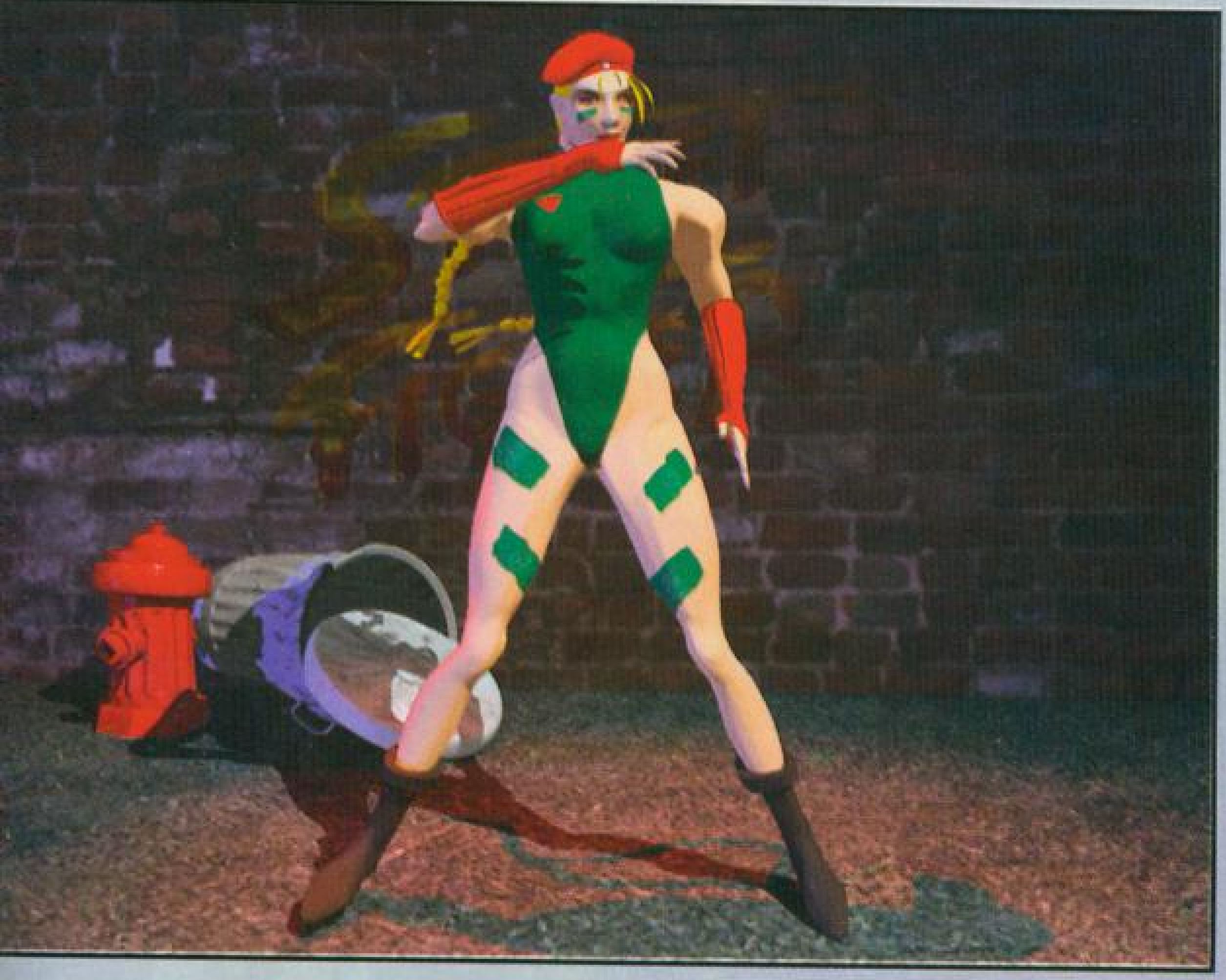
HOENIX：虽然劳拉的样子做得略显幼稚，但也似模似
，象个八位机的片头。 （廊POWER：★★½）



《帝国战机—太空篇》 上海 马腾

SHADOW：这么一刊登难道就报了当初大学时投稿未选之仇，冤家易解不易结，还是算了吧！ （廊POWER：★★★）

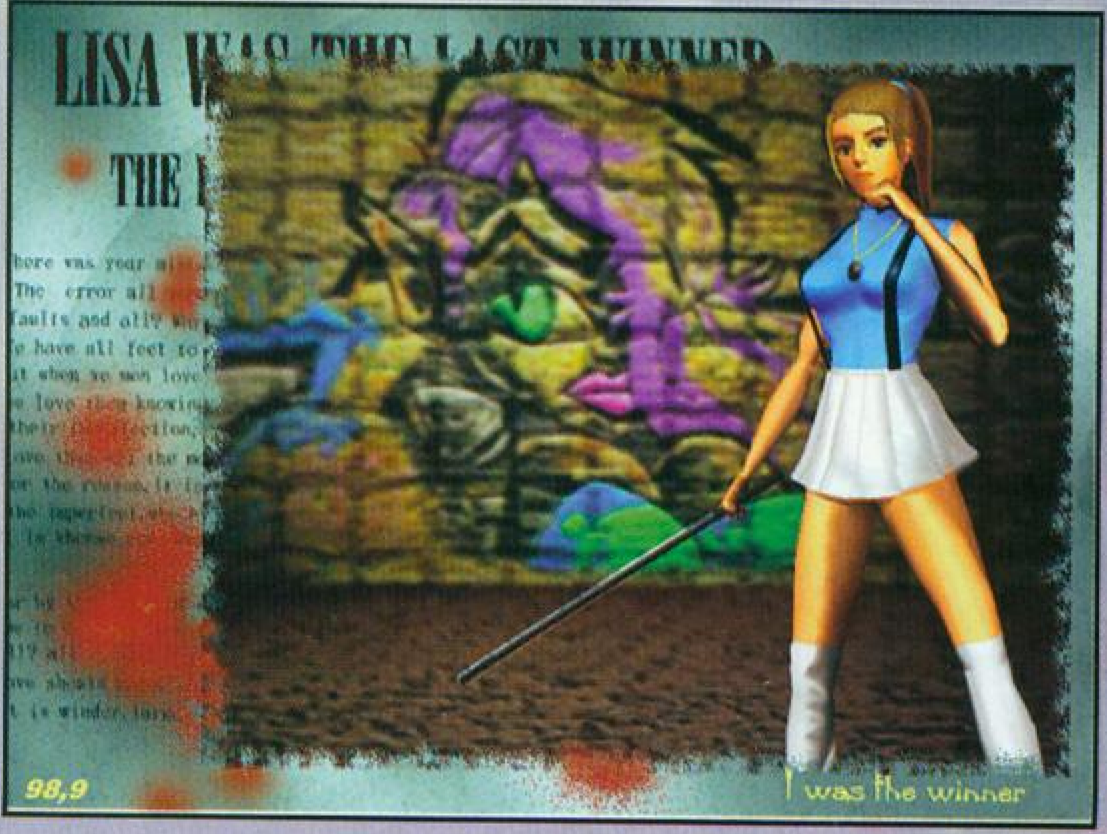
PHOENIX：喂，想当漫画家的“慢画家”又是三国武将的你快把地址寄来哦！ （廊POWER：★★★）



《特工嘉米》 郑州 刘鹏

HADOW：地址，地址快寄来，真……脸部做得太像爷们儿了吧！ （廊POWER：★★★★）

HOENIX：附带的CM.MPG也属优秀，只不过她的足部略显飘乎，尽管
有六秒，但那英武的威武军礼仍历历在目。（廊POWER：★★★★）



《东京番外地之LISA》 广西 陆霖

SHADOW：总觉得像是抄袭之作，隶属ALL KISS的草波理纱应持双棍哦！ （廊POWER：★★★★）

PHOENIX：我也觉得象是有COPY嫌疑，但经天师考查，似乎不存在此类问题…… （廊POWER：★★★½）

98年最强的格斗巨作

《KOF'94》初露峥嵘
《KOF'95》风云再现
《KOF'96》江湖三战
《KOF'97》谁与争峰

《KOF'98》王者之尊

江湖风云变幻，孰能永远无敌？滔滔万里江山，问谁主沉浮，也许没有人能永远笑傲……

今年的格斗之王是否能再度掀起KOF的狂澜

这次的99拳皇是否依旧如日中天独霸天下、

日月穿梭不停，孰可一生孤独？放眼天下英雄，看我显神威，或许没有人可辉煌不变……

N·G ARC D C	厂商：SNK　类型：FTG
	媒体：卡带、CD-ROM(DC版未发售)



98夏日袭来的风暴

世纪末格斗江山的熊熊火焰在跳动


rough Countless Battles,
at Finally Awaits? Glory? Or Defeat?
98格斗之王
http://www.neogeo.co.jp
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

乱舞势力 特别版之 缱绻作品10号(B)



在日本由SNK举办的人物扮演大赛的主席台上的「格斗之王」们。
（「乱舞POWER」：★★★½）

相对而言，自然是来自一衣带水的彼岸日本朋友的阵容庞大，假想有一天作品(A)（注释见封二）也出现如此繁荣的景象，那该是件多么令人雀跃的事情啊！

转瞬之间本世纪的最后一年已蹑手蹑脚地走到我们身边，大家都会好好珍惜吧。祝大家世纪末“黑皮”，下世纪也“黑皮”……

本期开始导入“乱舞POWER”，从“仿真”程度的各方面；样貌、身型、姿态、眼神，衣着等评价其扮演程度，与S·P另一主持栏目《大墙画廊》一样采用星级制度，仅供参考娱乐用，请勿以此“乱舞”（另一意思）……

——SHADOW PHOENIX



武器装备齐全的拉尔夫还假酷叼手雷，不怕炸了啊！
（「乱舞POWER」：★★★½）



穿着长统袜的雪站在真的雪旁感得到冷吗？
（「乱舞POWER」：★★★）



样子纯纯的一条明拿的是小年糕吧！
（「乱舞POWER」：★★★）



好像暴走人物的头发都要遮住半个面庞才算是哦。
（「乱舞POWER」：★★★★）

从体形上略显丰满的莉安娜是在把门吗？
（「乱舞POWER」：★★★½）





不会这么凶吧，尽管是藤堂香澄，也胖了些……
（「乱舞POWER」：★★½）

枫　VS嘉神，现代乱斗版！
（「乱舞POWER」：★★★）



99·1期(总第54期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件

特稿

微软对DC操作系统的说明……36

论尽江湖

游戏新闻眼……3
中国电玩榜……12

游戏研究所

星海传说2(PS)……16
合金装备·固体(PS)……20
SD高达·G世纪(PS)……21
超级机器人大战F·完结篇(SS)……24
风来的西林·月影村的怪物(GB)……26

每夜一游

泡泡枪少年(PS)……50
装甲核心·斗技场之王(PS)……51
暗黑之心(PS)……52
王牌空战3(PS)……53
帝击俱乐部(SS)……54
疯狂企鹅(DC)……55

街机仔

STRIKERS 1945之"葵花宝典"……47
天师道场……48

科普园地

游戏术语入门讲座(1)……49

秘技天地

秘技偏方……64

目　录

格斗天书

《RB2 饿狼传说》连续技 2 ………… 41
《KOF'97》指令输入技巧 ………… 42
《KOF'98》部分连续技 ………… 43
《街霸 ZERO2》最强的 OC 连续技 …44

游戏点评

GAME BAR ………………………………73

闯关族的家

闯关族的家 ………………………………67
龙哥热线 ………………………………71
大墙画廊 ………………………………78

彩版目录





封面：　天野喜孝作品
封二：　乱舞势力特别版之缱绻作品 10 号(A)
封底：　勇者斗恶龙
插 1、2、3：　格斗之王对街头霸王
插 4、5：　大墙画廊 彩版 VOL.24—变
插 6、7：　《98 格斗之王》
插 8：　乱舞势力特别版之缱绻作品 10 号(B)
插 9—24：　DC 特集
（插 10—13）：DC 硬件大检阅
（插 14、15）：《VR 战士 3·组队战》
（插 16、17）：《郑问之三国志》
（插 18—21）：《蓝刺》
（插 22、23）：《死亡之屋 2》
（插 24）：《血腥弹药·死亡之屋外传》
插 25—29：　《侍魂 2·阿修罗斩魔传》之格斗天书出招篇
插 30、31：　《心跳之放课后》全角色事件解答簿

备忘录：

●本刊第二期将刊登本刊记者独家专访世嘉巨头中山隼雄和 NAMCO 社长中村雅哉先生。

●《春节图书收藏大行动》即将展开。首次免费赠送限量版《电软·收藏纪念》，赠完为止。详情见封三广告。

●《GAME BOY 特辑》（修订本）推出，新增 16 面，订价仍旧 14 元，详见第 80 页广告。

●99 年开山之作《三栖人》（暂定名）将于三月份隆重推出。

●《98 秘技宝典》（秘技宝典系列第 3 弹）预计 99 年 3 月份出版。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。

②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人:发行部　邮编:100061

③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。

④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

邮　购　信　息

★《都市流行·COOL》(秋季版)·每本 20.80 元
★《GAME BOY 特辑》(修订本)　·每本 15 元
(以上价格含挂号费 1 元)

购以上两种图书赠任意一本大墙读本(龙哥热线〈热〉、秘技宝典〈秘〉、三栖人〈三〉、秘技宝典 2〈秘 2〉)

1999 年杂志每期 8.40 元，全年共 100.80 元。按月或按季邮购都可以，现已接受邮购，无赠品（邮资免取）

★98 年第 1 至 11 期杂志已售完，请勿邮购。

春节图书收藏大行动

十余种图书每册均价 25 元，其中不乏库存珍品。首次免费赠送《电软收藏纪念》一本，限量赠送 9999 本，赠完为止。详见封三广告。

游戏新闻眼

娱乐 AMUSEMENT

上海“98 亚洲娱乐休闲设备展览会”

本刊讯 12月4日至6日，全日本娱乐设备工业协会(JAMMA)与中国世嘉华瀚国际文化发展公司共同主办了“98亚洲娱乐休闲设备展览会”。这是国内第一次由日本业内法人直接主办的街机游戏展览会，规格也是最高的。JAMMA的会长中山隼雄先生直接主持了展出的工作，日本业界共有15家厂商参展，同时参展的还有美国游戏机协会(AMMA)和香港的两家公司。

展览会在上海展览中心举办，展览盛况空前，三日内共有几万参观者，在大约六千平米的展厅中，参展厂商都摆出最新最好的街机游戏，随意供人试玩，令参观者大过其瘾。关于此次展览的实况，在后面几页有详实的现场报道，请大家注意收看。

对这次国内业界的盛会，本刊派出记者前往上海进行采访。虽然这次时间较紧张，但却采访到日本业界的高层人士，其中包括大家非常熟悉的SEGA原社长中山隼雄先生和NAMCO的社长中村雅哉先生。记者就一些国内玩家关心的问题向他们提问，比如NAMCO将如何为SEGA开发游戏，双方都做出了精彩又不尽相同的回答。中村先生说将来对SEGA和SCEI要三七开，还要将“魂之利刃”移植给DC。另外，接受本刊采访的还有美国游戏机协会的行政主管菲伊先生和CAPCOM海外贩售部的种本先生。

本刊将在下期刊登记者对日本业界顶尖人物的采访内容，欲知他们是怎样看待游戏的，他们对新主机又什么评价，他们下一个足以震动业界的决定又是什么，请留意下期的“游戏新闻眼”中精彩的“日本高层人士直击采访内幕”。

展览会花絮

★SNK记者招待会刚刚开始、高堂社长的序言才说到一半，两位衣着单薄的“SNK小姐”就倒下了一位。另一位则不慌不乱，又是掐人中、又是灌凉水，急救程序有条有理，但是却没有多少效果，只得由SNK的工作人员抬出会场。后来据说这位女孩昏到的原因是实在太兴奋，前一天晚上整夜没睡，当天又没有吃饭，完全是低血糖所致；

★会场内最吸引玩家的机器不是“世嘉拉力2”、“SPIKE OUT”这些大作和新作，而是FREE PLAY的“贴纸俱乐部”和“UFO抓娃娃机”这些奖品机。由于人太多，龙哥挤了半天也没能进去，正在无可奈何之间，忽然看到旁边有一台南梦宫钓T恤机无人问津，龙哥心中大喜，急忙挽起袖子上阵，谁料想钓了十多分钟也没能“钓”到T恤。仔细一看，T恤是被人钉在机器上的，根本钓不出来，机器筐体上还有四个小字：“仅供展示”；

★这次展览也吸引了不少日本玩家前来，在CAPCOM的展台前中日“直接对话”更是经常发生。可恨的是KEN对各式新派的“街霸”已是一窍不通，只得睁圆双眼看日本少年一次次昂首挺胸而无可奈何。忍无可忍之时，他一把扳过日本玩家的肩头，怒目圆睁道：“咱们出去谈谈！”；

★南梦宫用于测试玩家力量的“打章鱼”吸引了龙哥，他拿起类似不知火舞专用的日本折扇，双手举过头顶，大喊一声，使出吃奶的劲用力一挥，把章鱼打回了洞里。此时章鱼大声惨叫、主机灯光乱跳、音乐四起，屏幕上赫然现出一行数字：“20KG”；

★《电子游戏软件》杂志这次大获丰收，创了许多中国及个人的“第一”：特约记者KEN代表杂志，在国内第一次正式举办的日本电玩企业记者招待会上第一个提问；

中国电玩杂志史上第一次直接采访日本业界最高人士，龙哥和KEN则有幸成为第一次参加这次采访的唯一的两位中国记者；

第一次制作真正属于中国人自己的新闻报道；

日本业界高层人士第一次与中国电玩记者合影；

中国玩家第一次真正意义上的节日；

龙哥第一次去上海；

龙哥第一次被上海高手打哭；

龙哥第一次看到活的“游戏小姐”；

龙哥第一次说上海话；

？！·#￥%……—

亚洲娱乐设备展　特报之一

NGP年内发售200万台？！

——SNK新闻发布会实录

本刊特派记者:KEN、PINSER





目前NGP发售后一个月的销售情况是：国内6万台，海外2万（软件3万5千份），宫岛称SNK希望在今年年内海外能够销售到5万台NGP主机，明年3月前销售10万台。对于SNK来说这是一个值得纪念的数字，但是与他们在中国目标相比还有很大的距离，然而SNK对自己有着充分的自信，他们同时也希望国内的媒体及经销商能够给予充分的帮助。

宫岛同时透露，彩色NGP将在明年春天正式推出，其软件与目前推出的黑白主机完全互换，但价格没有确定。而计划在中国销售的主机价格也没有确定，SNK还将对市场作进一步研究之后才能够透露。

SNK开发本部的松本部长对软件开发有着独特的想法，他认为SNK一直致力于16位元主机软件的开发，所以SNK对16位元游戏主机的优缺点都非常清楚，软件开发本部将继续尽力地开发更好的16位元软件，许多原"NEO GEO"主机的软件，都将尽快地移植到NGP上。松本表示SNK将投入更多的精力和资金，使NGP成为人们一见倾心的主机，使人们在游戏中得到更多的游戏投入。

SNK在中国的战略主要有三个部分：扩大街机产品在国内的销量（从目前的50万台发展到100万台），主要销售市场在上海及上海以北的城市中；加强软件与硬件的捆绑式销售；加强家用便携式游戏机（即NGP）在中国市场上的销售，SNK将会采用降价的方式来扩大销量。

本刊记者首先提问：NGP与世嘉DREAMCAST之间的软件互换将从何时正式开始？对此高堂社长称基本上将会在明年春天正式开始，形式将会是在NGP主机中培养角色，然后连接在DC主机中进行游戏。

当被问到黑白掌机与彩色掌机之间的销售是否会有冲突这个问题时，宫岛称不会有影响，因为这两种主机所对应的消费层次并不相同。他同时提到任天堂也有黑白掌机，但并没有影响到"彩色GAME BOY"的销售。并且"彩色NGP"与黑白之间软件完全通用，如同GB一样。

对于SNK如何定出大陆200万台这个天量的销售预算，宫岛解释到，中国的人口很多，从比例上来讲，200万台还是一个很小的数字。至于具体的销售方法，SNK目前还不便于透露。

会后接受本刊记者特别采访时，高堂社长表示，SNK并不完全排除在世嘉业务用基板制作游戏的可能性。这是否预示着SNK在未来会有更大的变化和举措？一切还是未知！

一九九八年十二月三日，上海花园饭店。

尽管窗外寒潮肆虐，莲花厅内却暖意浓浓。只能容纳四十人的会议厅中，挤了不下六十人，忙得服务员赶着场搬椅子还不能解决问题，还有不少闻讯而来的人只能站在门口和过道上，众人的焦距都集中在会场后那块巨大的背景牌上：SNK新品介绍及记者招待会。这是国内第一次由日本著名游戏机公司举办的正式形式的记者招待会，虽然消息发布的很晚，但仍然吸引了来自国内业界各主要媒体的记者以及游戏经销商的注意，SNK本身似乎也对此非常重视，社长、代表董事长高堂良彦亲临会场并发言，还有SNK其他高层领导：开发本部部长、销售本部部长、亚洲事业部部长等等，着实让与会者吃了一惊。

高堂社长是带着令人激动的消息来到中国的。在记者招待会上，他宣布SNK将把新推出的便携式主机"NEO GEO POCKET"（袖珍NG）以中国为主要阵地进行销售，从98年12月4日第三界亚洲娱乐设备展览开幕开始，到明年年底的一年内，SNK计划在中国大陆销售200万台NGP！！同时，SNK也将会正式把业务用主力基板推向中国大陆，并有计划在大陆设立自己的游戏中心。

▶SNK社长高堂先生与身着带SNK字样服装的小姐在展示NGP的角落让记者拍照。



高堂良彦高度评价了SNK自己生产的便携式游戏机主机，虽然SNK在过去八年里将主要力量放在街机上，并生产了大量的高科技、第一流的游戏软件，但是同样也没有放弃家用便携式游戏机，SNK希望能够把玩家所欢迎的业务用游戏原封不动地移植到NGP上，从而能够使更多的人能够享受SNK优秀节目的乐趣。高堂相信自己的产品一定会非常受欢迎，并一定能够引起非常的轰动。

在谈到去年经济危机带来的影响时，高堂认为虽然危机对经济产生了影响，但是反过来却使人们有了更多休闲的机会，人们对娱乐主机的需求也会增大。

SNK总公司海外本部部长宫岛表示，SNK的主机在市场竞争中有很大的优势，因为价格比较低廉，所以在巴基斯坦、印度及中国等第三世界国家中很受欢迎。现在SNK的产品已销售到了60多个国家，并已经在英国、美国等国家设立了法人代表和销售网络，他希望能够尽快在中国设立具有法人资格的代表，从而促进SNK产品的销售，并完善售后的服务。他同时表示，目前SNK的产品也受到盗版的巨大困扰，进入中国市场之前他们将对盗版有所动作。



◀在新闻发布会结束后，SNK公司准备了酒会，与会人员一边吃东西，一边继续向SNK官员提问，甚至问道SNK将怎样对待盗版问题。

特报 SCOOP

世嘉梦工场如期发售 十五万台主机销售一空

本刊日本专讯（记者:KEN） 世嘉新世代主机"梦工场"(DREAMCAST)于11月27日正式发售,发售当日,15万台库存主机全部销售一空。世嘉表示,目前工厂正在连夜赶制，争取尽快推出主机以满足广大玩家的渴望。

尽管有10万预定了"梦工场"主机,但是在首发的当日仍然人满为患。千叶电器街的专卖店门口排起了长达千米的长龙，部分商店出现了混乱的局面。

由于主机数量奇缺,香港市场上的"梦工场"亦开出天价，从当初预订的不到3000港币，直升至超过5000港币，奇货可居令事前预定的玩家叫苦不叠，许多人为了不损失1000港币的预定费而多花了2000港币买回主机。

中国国内市场亦有少量主机流入，目前取货价据说不低于7000元人民币，销售价更是高达8000元人民币以上，但仍有人购买，其诚心可见一斑。至于软件价格，"VF3·TB"之类大作亦超过千元，价格之离谱令人乍舌。

世嘉表示，目前的商品紧缺主要是NEC流水线能力不足，只能生产原来4成产量所致，这种情况可能要一直持续到明年春天之后才会有所改进，玩家如果不想损失太多可以等到明年价格回稳后再行购买。

与主机抢购风潮形成对比的是一系列软件的推迟。因为连网对战的关系，"SEGA RALLY 2"已推迟至明年1月，"BLUE STINGER"、"CLIMAX LANDER"也推迟到明年，甚至传来"SONIC ADVANTURE"也要推迟的消息，这对于雄心勃勃的世嘉，显然是非常不利的消息。

特报 SCOOP

业界的半年，有喜有忧 各机种销售成绩各有不同

本刊讯 自98年3月底至98年9月底这半年间，游戏业界又经过了热热闹闹的六个月，期间各厂商都在努力地推广各自的主机，产量如下：

日本国内

任天堂：SFC——从1706万台到1709万台

GB——从1923万台到2007万台

N64——从315万台到350万台

SECI： PS——从1151万台到1315万台

SEGA： SS——从560万台到574万台

日本以外

任天堂：SFC——从2973万台到3130万台

GB——从4304万台到4949万台

N64——从903万台到1628万台

SECI：PS——从2131万台到2999万台

SEGA：SS——从296万台到302万台

从上面数据可以看出，以单一机种来看，PS的成绩最好，SS最差，甚至还不如SFC；但由于任天堂公司的主机种类多，若论总成绩，反倒是我们已经不太关心了的任天堂的成绩最好，它的三种主机累计产量远远超过其他两家公司，看来毕竟"瘦死的骆驼比马大"呀！

软件 SOFTWARE

微软推出中文 Windows CE 将来也许会与游戏机相关

本刊讯 微软11月27日将推出用于掌上PC的第一个中文版本的Windows CE操作系统及相应的应用软件包，发行仪式将同时于上海和台北举行，微软将同时推出简体中文版和繁体中文版的Windows CE。中国最大的PC供应商联想集团是即将推出基于简体中文Windows CE平台的掌上PC的供应商之一。

IDC亚太分部计算机系统研究主任Dane Anderson说，Windows CE设备在中文市场上尚未形成气候，但是微软中文Windows CE平台的推出将使市场发生巨大变化。为使中文Windows CE平台更吸引中国用户，微软在Windows CE应用软件包中附带一个中英字典。

几家台湾地区的供应商也宣布了进入这一市场的计划。例如Leo系统公司将推出简体中文和繁体中文两个版本的掌上PC设备。

预计今年年底或1999年初中文Windows CE设备将大批交货。

大家知道SEGA的新主机DC采用的就是Windows CE当操作系统，有了中文Windows CE，也许在不久的将来SEGA也许会"大发慈悲"，专门为中国玩友推出中文版DC呢。

软件 SOFTWARE

CSK 提供世嘉"梦工场" CRI ADX 和 MPEG 系统

本刊日本专讯（记者：KEN） CSK于今日正式宣布将为"梦工场"软件开发提供ADX技术。ADX是一种高级的压缩程序，曾被运用在世嘉"土星"上处理音响回放，能够获得相当高的回放效果，损耗近乎于无。

据称由于"梦工场"机能完善，ADX的使用将近乎完美无缺，而且几乎不占用主机的处理时间。试音碟上称，它仅使用了不到SH4百分之一的机能。

与音响回放相对应的，是CSK同时宣布了"梦工场"专用的MPEG格式图形回放软件。据称该技术使用在"梦工场"上可得到几乎没有失真的全屏影响，其流畅度和清晰度、层次感都非常出色，而该技术中的某些部分现在还处于保密阶段。

世嘉在DC游戏"VF3·组队战"和"索尼克大冒险"中使用了该软件回放技术。

软件 SOFTWARE

KONAMI 正式宣布 "梦工场"专用游戏

本刊日本专讯（记者：KEN） KONAMI于今日正式宣布了为世嘉"梦工场"开发的两个游戏，令人失望的是，这两个节目与"恶魔城 DRACULA"或"METAL GEAR"都没有关系。

两个游戏中，一个被称为"FIGHT SHOOTER"，是一个类似于"TOP GUN"之类的主观视点射击游戏；另一个的名称则为"POP' N MUSIC"，是一个非常类似于PS版"PARAPPA THE RAPPER"的节目。这两个游戏都将在99年春天推出。

新闻特写

关于上海之行

若干"问题"的交代

记者:PINSER

主编问我12月1日到12月5日这几天都做了些什么，在没有严刑拷打，也没使什么"美人计"的情况下，我居然就如实招供了……

起程

12月1日晚六点，我和"三栖人"的作者AKIRA君乘K21次列车前往上海，准备参加"全日本娱乐休闲设备展览会"。2日一早，起来就发现一路都在下雨，列车晚点一小时到达上海，害得来接我们的KEN君在"肯德基"中隐蔽了一小时。上海比我想象中要冷。

第一次来到上海，尽量不使自己的外表看起来象个好奇的孩子。AKIRA君回自己家了，我跟着KEN君回住处，自此开始了连续三天的共同行动。一通地铁桑塔纳上楼进屋之后，算是安顿下来。如KEN君所说，我成为上海300万流动人口中的一员……

上下左右前前后后地联络一气儿之后，下午找到华瀚公司的刘德伟先生，拜刘先生所赐，我们拿到了三张至关重要的请柬。晚上，见到了久闻大名的游戏界前辈张弦君。谈话切磋之后，现任上影厂导演的张弦君对电玩的痴迷与热爱令我万分钦佩（他居然还有一百多盒MD卡带，许多还都是原版的），尤其是打"街霸"的水平更是出神入化，令我甘拜下风。

潜入

3日下午拿着上午拟好的采访稿，使用请柬将全国"流行"的倔强负责型看门老人搞掂后，成功潜入了正在布置中的展览会场。会场中许多工作人员正紧张忙碌地进行会场布置和机器的调试，已经大致能够看出4日展会的情况了。在会场中见到了上海南梦宫负责人钱自清先生，本想进行采访，无奈钱先生正忙于主持布置工作，没有采访成。之后一直到离开上海，也没有机会对钱先生进行采访，成为遗憾之事。看到大家都在忙忙碌碌，我俩不便在场内闲逛，拍了几张未布置完成的会场照片之后便离开了。



▶展厅中布置已经初具规模，贴了很多招贴画。不过这次的人物并不是『盗画』……

神仙会

3日下午四时，在上海"花园酒店"，日本SNK公司举办了一次规格非常高的新闻发布会，正式宣布该公司的新型手掌机"NEO GEO POCKET"在中国推出。发布会后，经过AKIRA君的联络，见到了中国游戏界最有名的女性电玩迷兼撰稿人雪鹰小姐和她的同样热爱电玩漫画动画的哥哥，还有上海制作动画漫画个人主页的HUI & XING姐弟，连同其他杂志同仁一起吃晚饭，就象神仙会。

开幕

4日一早，天气转好，一切就等开幕了。九点半在上海展览中心的广场上，"全日本娱乐休闲设备展览会"终于要开幕了。广场上约有近一千人，虽然都想早点儿进入会场，但大家还是按住内心的躁动，看主办者和官员们进行开幕剪彩。剪彩仪式前，自己崇拜的日本业界"大佬"们站在台上分别讲话，心中暗暗期盼中国第一次规模较大的街机展快些到来。

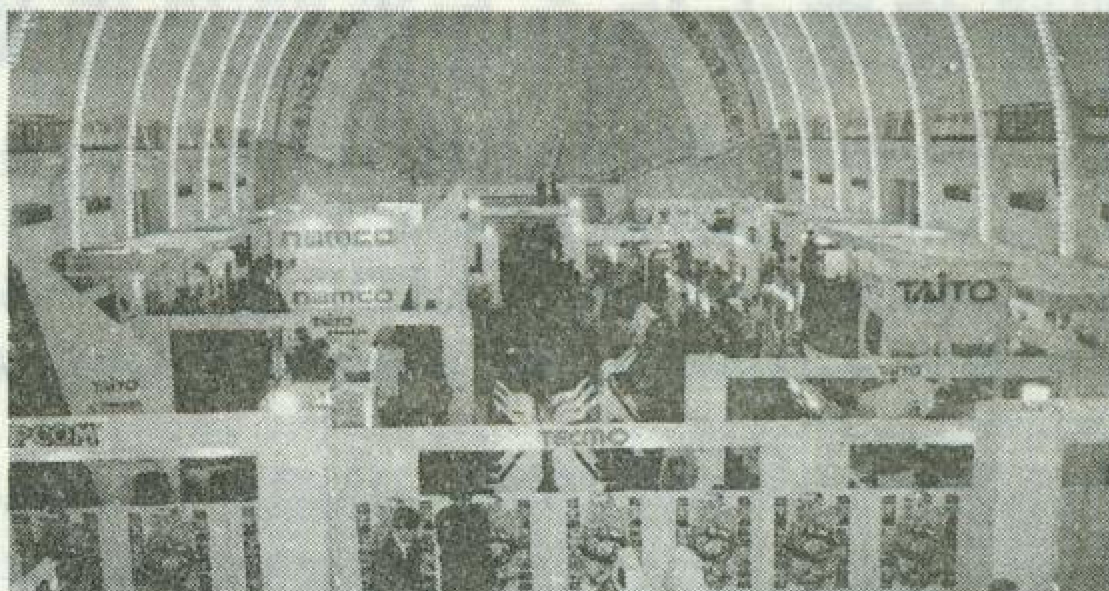


此次展览是全日本游乐设备工业协会与中国华瀚国际文化发展公司共同主办的，双方最高层领导和中国文化部副部长、上海市副市长、日本驻上海总领事分别在开幕式上致辞。为我们广大电玩迷所熟知的原SEGA社长中山隼雄先生在致辞中说："娱乐也是一种文化，自古以来，中国就是一个文化先进的国家，亚洲各国都受到很深的中国文化的影响。我们（指日本）虽然掌握了最新的电脑技术，但是其关键还是取决于文化方面的。软件是否有趣，对于娱乐业而言就是利用硬件和软件的先进技术来表现和发展"娱乐"的文化。

在展厅大门打开的时候，我看到人们几乎是一涌而入，散落在六千平米展厅中的街机迅速被迫不及待的玩家占领。上海街机展终于开始了……

激动

本次展览会的展览面积约为六千平米，其中作为街机双巨头的SEGA和NAMCO分别占据了35%的面积，其他十几家公司则分割了另外30%的场地。



◀主展厅有高高的"穹顶"，里外两侧各有宽阔的"楼梯"，拾阶而上，两侧是很宽的回廊。此图片是在外侧楼梯上拍的。

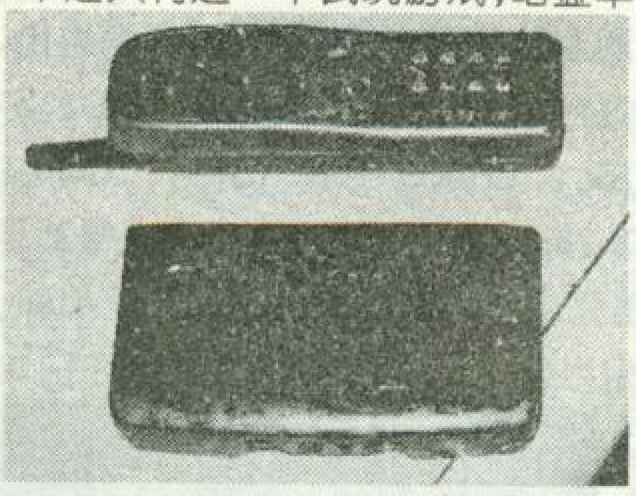
SNK的展区

一进大门，SNK的展区就在眼前。在门厅通往主展厅的门口两侧，各有一个SNK的展台，右侧展台前个挂了两幅巨大的KOF人物画，很是惹眼。走进一看，原来是用宽幅彩打印在白布上的。在展台的两侧，又分别摆了七、八台机器，加上展台内的共有二十多台机器。

这次SNK主要是来推广其掌机"NEO GEO POCKET"的，所以在最显



眼的位置上摆放了"NGP"主机，还有两台可以供参观者随意试玩。"NGP"外形很小，与"袖珍 GB"差不多，比"袖珍 GB"略厚，有 7 种颜色，其中还包括白色半透明的。笔者玩了一下所展示的"KOF R-1"，感觉人物比 GB 版要大，而且没有残像，还算不错。不过只有这一个试玩游戏，略显单调。



▶这是 NGP 与松下手机比较，尺寸稍小。

街机方面，SNK 一直是国内最受欢迎的街机厂商，这次当然不会错过机会，将许多最新的作品带来参展。最让我兴奋的是两款用"HYPER NEO GEO 64"制作的 3D-FTG："阿修罗斩魔传"和开发度 60% 的"饿狼传说 WILD AMBITION"，第一次见到 3D 版的"侍魂"，感觉似乎力量感不如 2D 版，动作到还流畅；而"饿狼 WILD AMBITION"则承袭了 2D 版的神髓，完成后定当不错。SNK 展出最多的是 2D 最新作品"幕末浪漫第二幕"，大约有 7、8 台，有很多人在试玩。另外还有"突击奇兵 2"、"KOF98"和用新基板制作的光枪游戏和赛车游戏。



▲用"HYPER NEO GEO 64"基板制作的赛车游戏，效果比"MODEL 2"的要好。

SEGA 的展区

长方形主展厅的的两端是很宽的楼梯——苏式展厅式样（上海展览中心是苏联援华时建造的，我见过的苏联建造的全是有宽楼梯的），SEGA 展区的一部分就位于里侧楼梯的脚下，另一部分位于二楼左侧的回廊上。我粗算了一下，这次 SEGA 大约带来了约 30 种游戏，至少 50 台以上主机，许多都是最新的大屏幕主机。进入 SEGA 展区的大门，左右两排都是可以连线对战的带筐体赛车游戏，几乎包括所有用"MODEL 3"开发的赛车游戏，还有我没有见过的"DIRT DEVILS"和"LE MANS 24"。与这两排赛车筐体背对背的两排主机分别以光枪和体感为主题，左侧一排有最新的光枪游戏"死亡之屋 2"（与 DC 可以互换的 NAOMI 基板）和"THE OCEAN HUNTER"，效果出众，三台"死亡之屋 2"筐体内外都挤满了人；右侧一排有"MOTOR RAID"（MODEL 2，骑摩托车互相砍杀）、"SEGA WATER SKI"（划水）等等体感机。还有在日本长期上榜的"电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板"，对战的人络绎不绝。这些豪华气派的大型街机使 SEGA 在楼下的展区显得格外吸引人。



▲四个人在对战"DIRT DEVILS"。



▲对"死亡之屋 2"感兴趣的人非常多，不用说玩，就是想看看都很费力。



▲这位小姐与别人对战『神剧七巧板』十分专心。



▲SEGA 大型的奖品机只供展示，所以无人问津。

在二楼左侧，整整一条回廊都是 SEGA 的第二部分展区，这里的主题是动作游戏和体育游戏。我想往以久的"格斗之蛇 2"就在中间的一台大屏幕主机内，我和 KEN 君来时，发现张弦君已经在此钻研很久了。至于为什么他总在这里不去其他地方，其实就为了能轮上玩旁边的"SPIKE OUT"。这款 MODEL 3 的最新 ACT 是可以四台机器连线游戏的，四个人操纵四个角色在某个区域内遇敌就打，某人打不过可以躲到一边，不过因为是随意游戏，所以没有看到有人进行"战术躲避"，通常是死了再来，似乎都有前赴后继的精神。在北京我总舍不得玩的"VR 射手 2·98 版"，这次虽有展出，但总是被人"霸占"，看来我没有白玩儿游戏的命。其他还有一些让我看着眼馋，就是玩儿不上的游戏，包括"TOP SKATER"（滑板）、"BEHIND…ENEMY LINES"（光枪）、"WAVE RUNNER"、"SKI CHAMP."（滑雪）等等。算了，等北京有了再玩儿吧。

NAMCO 的展区



在日本，NAMCO 一直是 SEGA 在街机领域中最大的对手，此次展览也派出同 SEGA 相同规模的阵势，近 30 种游戏，展区的面积也与 SEGA 相同。NAMCO 的第一展区在主展厅的中间，面积与 SEGA 在主展区的面积相同。不知是有意还是巧合，主题竟也完全一样，全是一些大屏幕的体感机，残酷竞争的同时世间也有许多幽默存在，生性乐观的人可以随时找到乐子。最吸引我的是驾驶坦克作战的"TOKYO WARS"，AKIRA 君也在此流连忘返，玩儿了一遍又一遍。赛车游戏有不少，但却没有 NAMCO 最著名的"山脊赛车"。我觉得最有意思的是"RACE ON!"，这个游戏也可以四人对战，机器的上方各有一个小摄像机对准座位，可以将游戏者的相貌拍下来，玩者就能看



▲这是在 3 日潜入时拍的"TOKYO WARS"，静静的等待坦克机师的到来。



▲NAMCO的中村社长和其他人员与桥本总领事在一起合影。

到自己的大头像坐在Q版的赛车上，再开着这台车与其他人对战。经常可以看到喜怒哀乐、长短方圆等各式人头在赛道上左冲右突、唏哩哗啦地比赛，看得人忍骏不止。NAMCO的体感机种类较多，有滑雪、有赛艇、有激流双人划皮艇、还有骑山地车等，都玩儿一遍的话唯恐体力不支，所以都没有玩儿(其实是怕丢脸)。在"TOKYO WARS"前方摆了两台光枪游戏(？)，名为"COOL GUNNER"。我搞不清那到底算不算光枪游戏，因为玩者持枪并不是朝屏幕打，而是朝类似大澡盆的机台内的铁罐子打，铁罐子就会象被西部牛仔打中那样跳来跳去。看着"神枪手"们将那个倒霉罐子打的上下翻飞，怎么也琢磨不出是NAMCO用什么原理弄出来的游戏，"莫非是魔法？"这么想着，生怕看得时间长了，会招了NAMCO的"道儿"，赶紧拉着KEN君溜了。

NAMCO的第二个展区与SEGA在二楼的展区相对，是二楼右侧的整条回廊。这里不但游戏新得让我狂喜，而且这里许多机台就是在上海南梦宫的工厂中制造的，而且国产化率相当高。终于看到了街机版的"铁拳3"自不必说，NAMCO与SQUARE合作开发的"神佑擂台"这次终于也能亲手玩儿玩儿了。还有一款界乎"铁拳3"与"神佑擂台"之间的3D－FTG"FIGHTING LAYER"(拳王晋级)，吸引了KEN君的注意，因为那里面有个角色是条"大虫"(俗称老虎)，KEN君对那大花斑猫特感兴趣，看来角色魅力在游戏中是绝对重要的。





▲「FIGHTING LAYER」就装在国产的机箱之中。▶印有NAMCO字样的T恤太吸引人了。

本来以为NAMCO没有奖品机，但却发现一台勾T恤机("SWEET GO ROUND")和一台崴钥匙坠儿机("SWEET ZACK"，就是用个"缺德"的凸铲子铲奖品，一般铲子都是凹的)。本想勾上两件T恤、铲几个奖品带回去送给弟兄们，但勾了半天才发觉T恤是根本勾不下来的——仅供展示。"SWEET ZACK"可以四个人同时铲，我去时已经有四位仁兄在"勉强"了(日文努力之意)，心想先学学也不错。见一位仁兄十分得要领，铲子沿边儿崴(就象我们吃糊状食品时那样，如北方的面茶、南方的芝麻糊)，一崴一准儿，十几个之后都没有离去之意，其他几位见状深受鼓舞，眼见轮不上了，也只得暗忖：不是八戒不想大伙，实在是……

其他三家较大规模的公司

这次除SEGA、NAMCO和SNK三大巨头外，其他公司都之派出试探性的队伍，规模不是很大。较大的还有CAPCOM、TECMO和TAITO三家。他们紧挨着NAMCO，在主展厅外侧的楼梯脚下依次排开，展位面积差不多大，CAPCOM处在稍高的位置上。

CAPCOM带来了"SF3"、"SFZ3"、"漫画英雄对街霸"等传统2D对战游戏，还有一款我所不知的3D－FTG"TECH ROMANCER POWER ON"，角色中有高达，效果很不错。

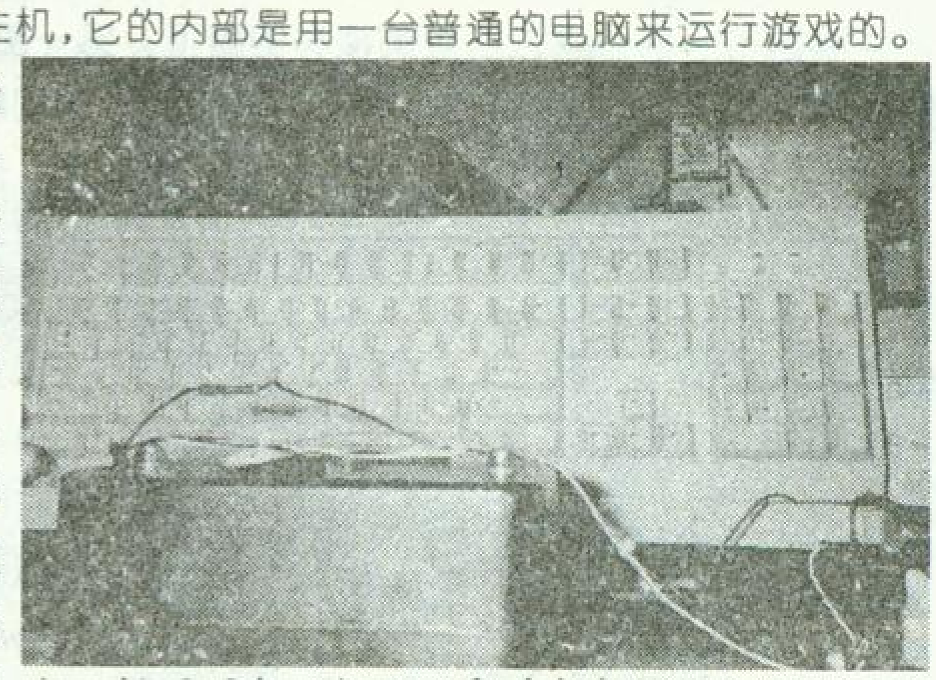
TECMO当然不会忘了自己最新的"死或生＋＋"版，是用NAOMI基板作的，但没有看出特别之处。还有"TEMCO WORLD CUP 98"(3D足球)、"ELAN DOREE"(3D骑龙对战，STV基板)、"MEGA TOUCH·EXTREME"，最吸引人的还是一款360度的射击游戏"FLAME GUNNER"，控制战士端枪上战场之类的老题材，但效果不错。

TAITO由于在北京有分公司，这次就是以北京泰信的名义参展的，带来的节目相对较多。除了"泡泡龙4"等益智游戏外，还有射击、赛车和对战游戏，包括"POP N POP"(PUZ)、"CHAOS BOMBERS"(PUZ)、"LAND MAKER"(SLG)、"RAYERISIS"(STG)、"CHAOS HEAT"(STG)、"DANGEROUS CURVES"(RAC)、"PSYCHIC FORCE 2812"(3D－FTG)。让我高兴得却是那台原装的"电气机车前进！2"，是完全模拟驾驶室内部构造的那种，玩了一下，带回力的速度档感觉相当好，难怪这种游戏居然在日本那么红。不知大家还记不记得光枪游戏"OPERATION WOLF"(好像叫"野狼行动")，这次TAITO带来了姊妹篇"OPERATION TIGER"(难道又要叫"野虎行动")，十分过瘾，但愿这些机器在展览结束后能留在国内。



伴月的群星

月亮要星星来伴，花儿要绿叶来陪。展馆的四周分布着其他参展公司，甚至还有美国游戏机协会的展台。他们大多以"印刷俱乐部"为主，每台主机前都排了长长的一队，许多人用印出来的彩色胶纸贴在名片上，挺好看的。在美国游戏机协会的展区内，除了模拟保龄球的机器之外，最新鲜的就是一台外表与其他街机没有不同的主机，它的内部是用一台普通的电脑来运行游戏的。它就是本刊曾经报导过的MICROSOFT相统一街机格式的系统，虽然还是用街机通用的摇杆来玩儿，但掀开面板就能看到一个标准键盘和一个很大的电脑机箱，这玩艺要真能统一街机，那电视游戏就彻底被电脑吃掉了。



▲一掀开面板，就可以看到内部的电脑。

回家

一天的时间似乎瞬间就过去了，展会4点准时关门。出了展厅见到了赶来见面的一心(人间五十年的作者)，利用最后在上海"流动"的4个小时，先回驻地去取忘记拿的胶卷(都是记录几天来行动成果的，若没带回北京，只有以死谢罪了)，之后KEN和一心二君又陪我到外滩和THE PEOPLE SQUARE以一堆漂亮的建筑为背景照相，直到八点K22次列车缓缓出站，我知道：明天就回到北京了……

新闻分析

中国玩家的节日与狼

特约记者：KEN

中国玩家终于盼来了自己的节日——真正的节日！

12月4日到12月6日，上海展览中心成为了国内玩家的圣地，来自上海和全国各地的数万名玩家在这里渡过了让他们终生难忘的三天。

对中国电玩业来说，这不啻是一个巨大的突破。中国，正以其独有的魅力，吸引着国外娱乐厂商的注意力。也许在不久的将来，类似TOKYO GAME SHOW、JAMMA SHOW之类的展览会越来越多，国内玩家的口味和设备，也将很快同世界同步。

中国玩家的节日，将越来越多。

但是在兴奋之余，笔者又不得不想起一个非常熟悉又令人嗟叹的名字：中国电玩业。如果说在几年之前，日本人还是在玩"狼来了"的游戏，那么在1998年12月4日之后，狼随时随地都会真的来了！

国外厂商的大举进入，将对脆弱的国产游戏业产生巨大的打击。目前国内游戏软件开发仍然保持着凭兴趣结合、手工作坊式的落后开发形式，很难想象他们能够面对来自强有力对手的重击。

其实，中国电玩业所面临的最大问题并不是软件开发，而是销售。中国软件程序开发者曾经制作过不少优秀的电脑游戏软件，其中不乏一些优秀的开发人才，有的软件更是在日本等游戏本土卖出过佳绩（如"官渡"）。但是，不能按照市场经济的规律来操作游戏软件的开发，以及在宣传推广上的柔弱无力，从根本上阻碍了中国游戏软件产业的进程。

中国电玩产业的开发正处于一个矛盾之中：一方面，拥有大量质素优秀的软件开发人员却缺乏培养和引导；另一方面，一些有兴趣投入的商家又不知道如何操作游戏软件的开发与销售。这个矛盾导致的最终结果就是商家因为错误投资或没有利润收入而对扶植游戏产业失去了兴趣，游戏开发者因为无人喝彩和难以发展而终止。最终在国外游戏公司面前彻底败下阵来。

第三届亚洲娱乐设备展能够在上海举办，说明政府对此项行业已经有了一定的认识，也有意向推动中国娱乐设备的发展。从硬件上来讲，中国已经有了很大的进步（如此次展览会上南梦宫的主机有60%是国产的，国产化率已达到99%），但是软件仍有很大不足。中国是不希望成为别人的廉价劳动力工厂的，中国游戏业的天空需要的不单单是世嘉和南梦宫，我们呼唤着自己的太阳！所以，我们必须奋起！！

狼就要来了——事实上，狼已经来了。在这中国玩家的节日里，我们老话重提，真心期盼着中国电玩产业的灿烂明天！

来自美国的新闻及特报

如何为Playstation开发游戏

编译/本刊驻美记者　叶展

背景材料

Playstation上的"Final Fantasy Ⅶ"出来后，其成功有目共睹（赚了大把的银子）。于是大家都眼红了，又开始"克隆"。美国的不少公司都在开发和"Final Fantasy Ⅶ"类似的RPG。就目前批露的一些资料来看，没什么可圈可点的东西。但同时在一些杂志上发表了他们开发此类RPG的心得，倒值得一看（因为好象Square从来对这些东西都是密而不宣，相比之下美国的小公司倒开放得多）。

对大家所熟知的东西就略去不提了，专门就几个技术性问题介绍一下，看看在开发"FF Ⅶ"类型的RPG时有什么要注意的地方。

SONY授权过程

市场上销售的每一部Playstation游戏，在其外包装上都印有一个SONY授权许可的标志。这个标志表明此游戏通过了SONY严格的评估，符合SONY制定的有关游戏内容和质量的一整套标准，被SONY批准上市。那么这套授权机制是如何运作的呢？

首先，SONY严格限定了每年为Playstation开发的游戏的数量。这意味着所有的软件公司必须从这有限的份额中通过激烈竞争争取到属于自己的份额。只有象极少数大头，如Eidos和Square，由于他们公司的实力和软件优良的品质和信誉，获得了SONY的全权委托，可较自由地支配自己的份额。其他公司，必须先完成软件的初始设计和开发计划书（initial design and planning），如果SONY看上了游戏的初始设计，对计划书感到满意，SONY将买断游戏概念（game concept），然后授权软件开发。在进入正式开发后，在软件开发生命周期的任何阶段，SONY将进行全程监督，并且有权在任何时候以未达到SONY的标准为理由收回开发授权中止开发。

开发过程

"FF Ⅶ"类的 RPG 游戏，具有三大要素：实时三维人物（RT3D，即 real－time 3D）在静止地图上移动，预先 render 好的叙事性 FMV 和实时全三维战斗场景。这三大要素就是构成整个"FF Ⅶ"的积木，通过搭配组合形成了整个游戏的结构。若要开发"Final Fantasy Ⅶ"类的 RPG 游戏，一般来说需两年左右时间。目前几个美国公司做的几个"FF Ⅶ"的 clone 都花了差不多这么长时间。一般来说首先是游戏的初始设计，然后先将美工组织起来，制作 FMV 和背景图象。在美工开始工作几个月后，程序员才加入进来。



▶叙事性 FMV 在 RPG 中所起到的作用越来越重要，这算是制作者对玩家的一种『溺爱』吧。

内存分配

Playstation 是开发 RPG 游戏的理想平台（废话！"Final Fantasy Ⅶ"等大作在那明摆着呢！），其中很重要的原因之一是 Playstation 可较流畅地播放预先 render 好的 FMV。而这对叙事型 RPG 是不可或缺的。但 Playstation 也有自己的技术局限。其中最麻烦的是内存容量不足。区区 2MB 的 RAM，美工们必须在其中塞入材质（texture maps），色彩表（color look－up tables），动画，三维模型和静态背景等等。

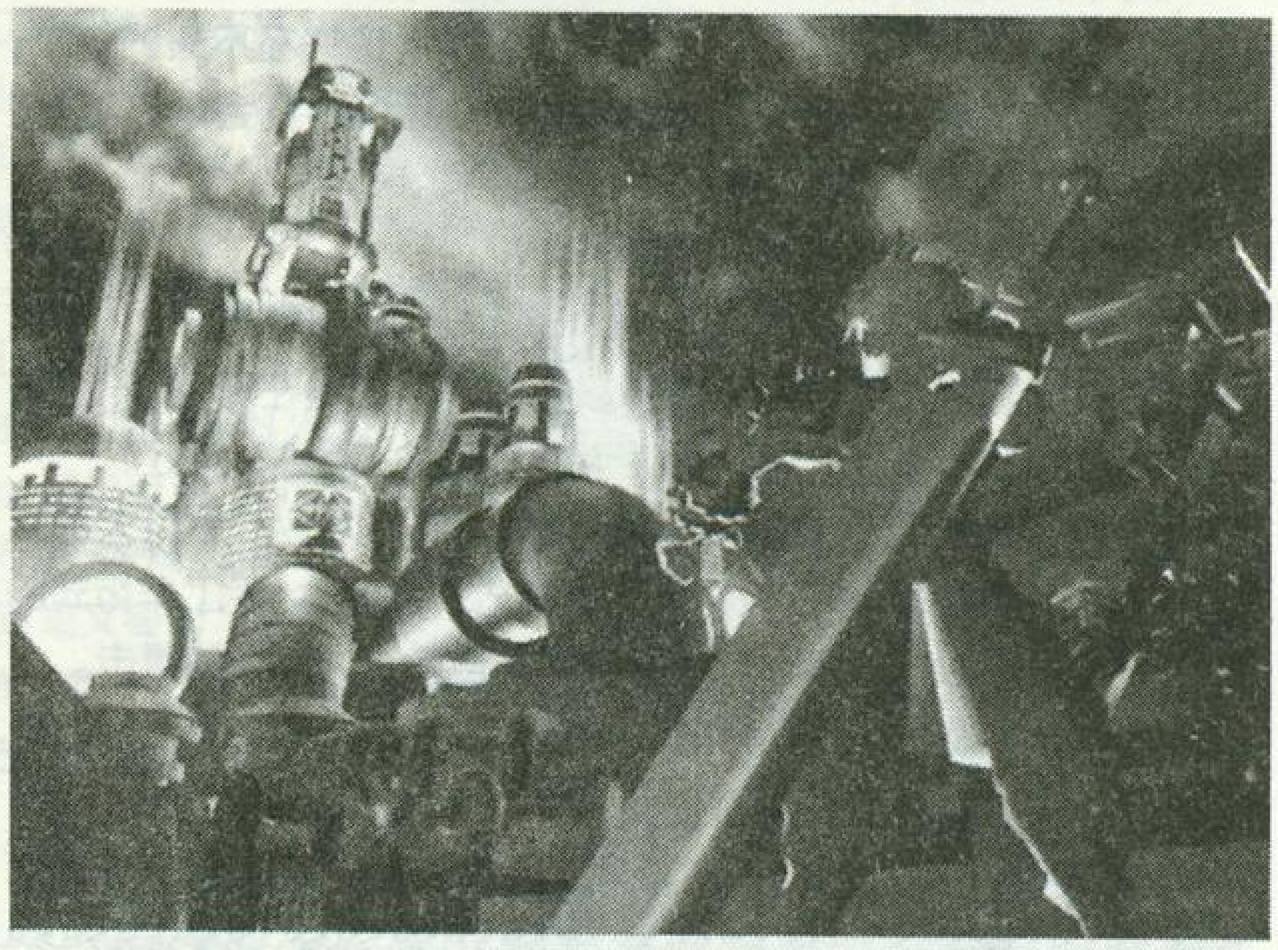
对"Final Fantasy Ⅶ"类的 RPG 来说，有两种显示模式：地图模式和战斗模式。地图模式被用来使玩家探索游历游戏大环境。其特点是低分辨率的人物，在卷动或静止背景上移动（"FF Ⅶ"是静止背景，无卷动）。在这种地图模式下，大部分内存被用来存储高分辨率的预先 render 好的背景画面。地图模式下，人物在整个屏幕上所占面积较小。采用低分辨率 polygon 模型，大约 100 到 140 个 polygon，较少或不使用材质。人物的动画（动作）也较简单（简化）。

战斗模式被用于表现战斗场面和交代某些剧情。采用全交互真三维背景和高分辨率人物。由地图模式转换到战斗模式意味着游戏由侧重叙事转换到侧重实时动作和交互。影视的镜头技术在战斗模式中也被广泛采用，如 panning 等，用以生成某些特殊效果。人物使用高分辨率模型，除环境材质外（远方天空等）外大部分背景和道具都是三维模型。人物较大，有一定细部效果，用 300 到 400 个 polygon，动画（动作）也较细致（复杂）。左下表列出在两种不同模式下，playstation 内存的分配情况。

内存分配（2MB）

地图模式
背景（BACKGROUNDS）
材质（TEXTURES）
动画（ANIMATION）
三维人物模型（RT3D GEOMETRY）
字库（FONTS）

战斗模式
背景（BACKGROUNDS）
材质（TEXTURES）
动画（ANIMATION）
三维人物模型（RT3D GEOMETRY）
字库（FONTS）



在游戏开发过程中，大量的时间精力（金钱）被投入到内存优化中。一般来说，静止的背景图象是很难压缩的。因此，大部分努力被用于优化实时三维模型和材质上了。如何构造既好看又不占用太大内存（太多 polygon 和材质）的三维模型，是美工们工作的重中之重。虽然这问题搞的美工们满头雾水，叫苦不迭，但在现有的硬软件条件下，是无法回避的。

HMD 格式及关键帧插补技术（keyframe interpolation）

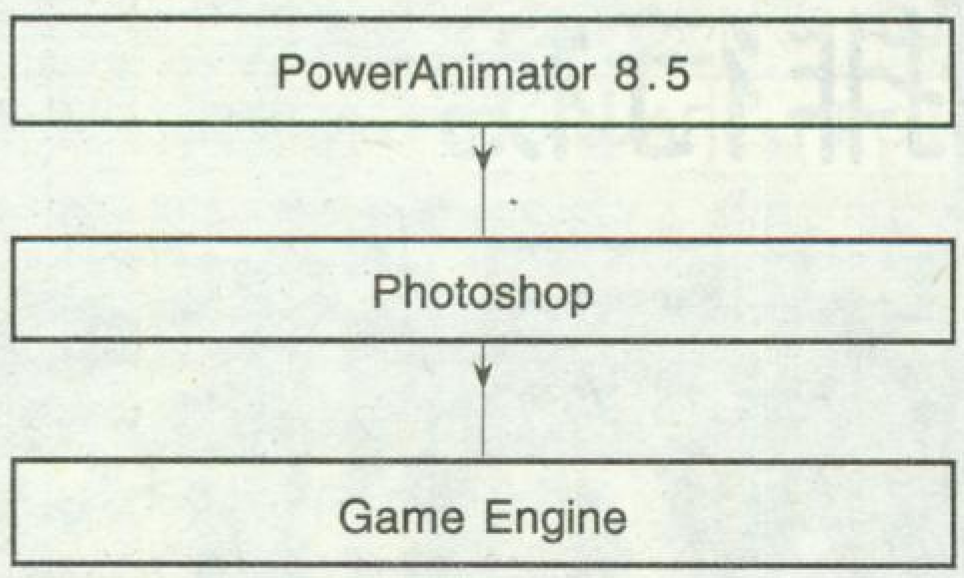
对游戏开发人员来说，目前可采用的几种存储三维模型和动画信息的文件格式是 .MIM、.TOD 和 .TMD。最近又提出来一种新的文件格式 .HMD。其最大的优点是。HMD 文件格式允许编程人员访问动画的关键帧（keyframe）数据，这样编程人员可利用某些算法进行动态插补。象原来要存储 30 帧的动画，现在只须存储 7 帧就可以了，然后通过实时插补生成其他帧。这样节省了 playstation 极为宝贵的存储空间。从而可生成更多更复杂的实时三维动画，而这意味着游戏人物的动作将更细致，更柔和。

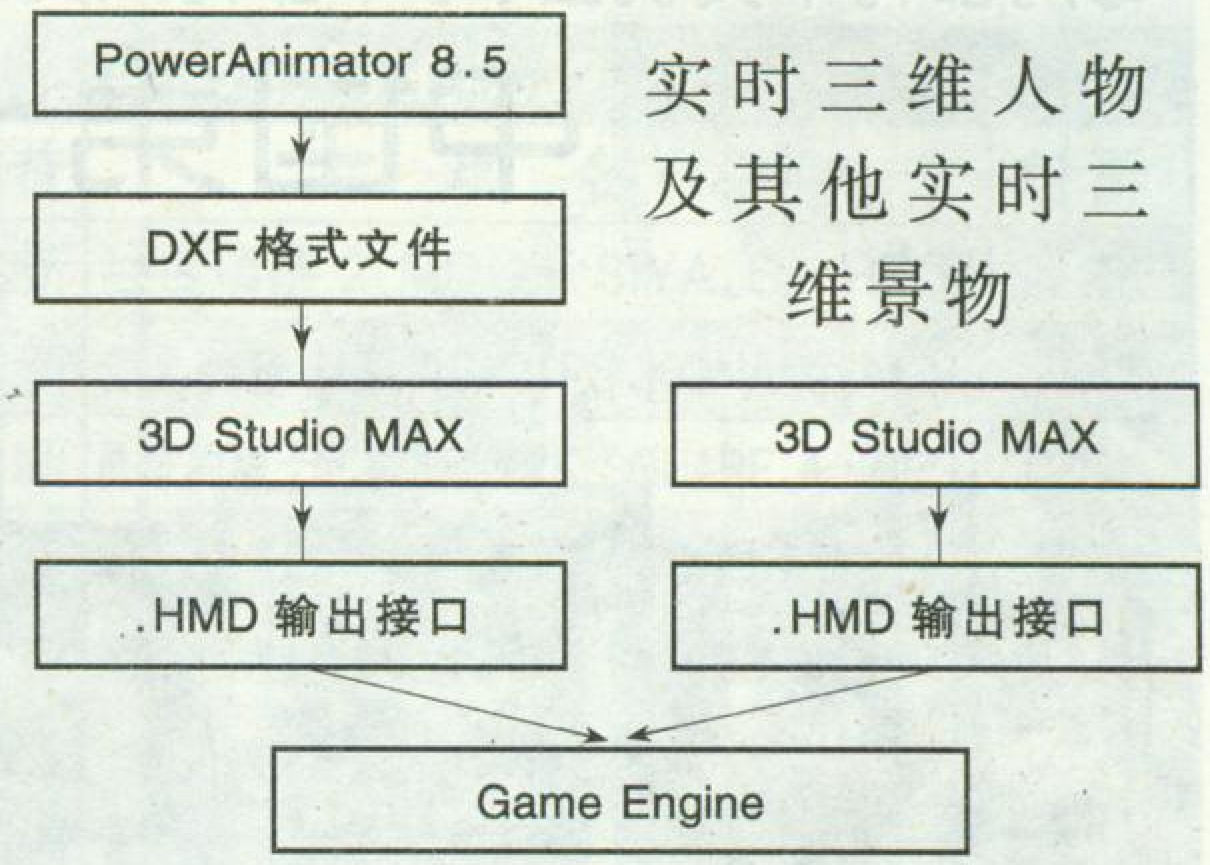
三维软件工具

三维动画软件自然是开发时必备的工具。象"FF Ⅶ"这类游戏，背景和 FMV 需要较高质量的预先 render 好的图象，因此选用较高级的三维软件，如"PowerAnimator 8.5"。实时三维人物和其他实时三维景物则用"3D Studio MAX 2.0"生成。程序员需要写一个 plug－in，其功能是将在"3D Studio MAX"中生成的三维模型、材质、动画等数据转换成 .HMD 格式。这样游戏开发引擎（game engine）才能处理。下图列出了美工制作的流程：

美工工作流程

静止背景图像及过场动画





	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	头文字 D	头文字 D	讲谈社	RAC		1月7日
	超级英雄作战	スーパーヒーロー作战	BANPRESTO	RPG		1月7日
	新俄罗斯方块	THE NEXT TETRIS	BPS	PUZ		1月7日
	钓鱼手柄	つりコン	ASCII	ETC		1月14日
	巴斯垂钓台	バスランディング	ASCII	SPG		1月14日
	巴斯垂钓台(钓鱼手柄同捆版)	バスランディング(つりコン同捆版)	ASCII	SPG		1月14日
	冷藏	DEEP FREEZE	SAMMY	3D-STG	3D-STG+AVG	1月14日
	办好游戏中心	できるゲームセンター	翔泳社	SLG		1月14日
	电影院英语会话 系列一 爸爸没有去天国	CINEMA 英会话シーリズ Vol.1 天国に行けないパパ	SUCCESS	不详		1月14日
	生理(暂名)	サーカディア	SCEI	不详		1月14日
	战斗运动员大运动会 GTO	バトルアスリーテス大运动会 GTO	AIC/IPC	3D-ACT	对应振动手柄	1月14日
	封神领域・Eretzvaju	封神领域 Eretzvaju(エルツヴァーユ)	YUKE'S	3D-FTG	片头动画2分钟	1月14日
	美少女梦工场・加油!加油!公主	プリンセスメーカー・GO!GO!プリンセス	NINELIVES	TAB		1月21日
	咕咕的修行之路	グーグートロプス(GUGU TROPS)	ENIX	SLG	实时 SLG	1月28日
	血腥咆哮 2・带来新时代的人	BLOODY ROAR 2・BRINGER OF THE NEW AGE	HUDSON	3D-FTG	对应振动手柄	1月28日
	亲密爱人	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NEC	SLG	恋爱 SLG	1月28日
	蹦蹦跳跳组 3・干事维德儿	つんつん 3・カンジベーダー	讲谈社	STG		1月28日
	爱的副歌 2	リフレインラブ 2(REFRAIN LOVE 2)	RIVER HILL	AVG		1月28日
	痛痉医生(暂定)	クリック メディック	SME	AVG		1月28日
	十五子游戏	バックギャモン(BACKGAMMON)	ALTRON	TAB	西洋双六	1月上旬
	泡泡枪少年	バブルガンキッド	TAKARA	3D-ACT		1月下旬
	水族馆计划・通向鱼猎人之道	水族馆プロジェクト・フィッシュハンターへの道	テイチク	SLG	对应 PDA	1月下旬
	猫侍	猫侍	HUMAN	AVG		1月下旬
	数码怪兽世界	デジモンワールド	BANDAI	RPG		1月下旬
	客厅!职业 5 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR! PRO 5 パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		1月下旬
	MYSIYA 最佳・兰古瑞萨 1&2	メサイヤ BEST・ラングリッサー1&2	MYSIYA	S・RPG		1月下旬
	兰古瑞萨 4&5・最终版	ラングリッサー4&5・FINAL EDITION	MYSIYA	S・RPG		1月下旬
	真爱物语 2	トゥルーラブストーリー2	ASCII	SLG	恋爱 SLG	1月
	魔道灵士主恩	魔道灵士シュオン	ASCII	RPG		1月
	创造游戏软件	ゲームソフトをつくろう	IMAGINEER	SLG		1月
	快刀乱麻 雅	快刀乱麻 雅	IMAGINEER	SLG		1月
	快刀乱麻 雅(限定版)	快刀乱麻 雅(限定版)	IMAGINEER	SLG		1月
	艾尔顿・塞纳的赛车决斗 特别版	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	RAC		1月
	公爵纽凯姆・完全熔化	デューク ニューケム トータル メルトダウン	KING RECORD	STG		1月
	麻将小子	麻雀やろうぜ	KONAMI	TAB		1月
	真髓・棋仙人(暂定名)	真髓・棋仙人(假)	J・WING	TAB		1月
	音乐小说保存版 3~街・命运的交叉点	サウンドノベル エボリューション 3~街・运命の交叉点	CHUN SOFT	AVG	土星名作	1月
	日本职业麻将联盟公认・手解麻将 入门篇	日本プロ麻雀联盟公认・手ほどき麻雀 入门篇	NAXAT	TAB		1月
	ECSAFORM	エクサフォーム(ECSAFORM)	BANDAI VISUAL	S・RPG		1月
	魔女之子大作战	魔女っ子大作战	BANDAI	SLG		1月
	喂,走,钓飞鱼去	それ行けフライフィッシング	VICTOR	SLG	钓鱼	1月

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	斗龙传说・热情少女	斗龙传说エランドール	SS	KAMATA & PARTNERS	FTG		1月14日
	同屋 W~两个人	ルームメイト W~ふたり	SS	DATUM POLYSTAR	ETC	2CD	1月
	战国 TURB	战国 TURB	DC	NEC	A・RPG		1月14日
	世嘉拉力锦标赛 2	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	DC	SEGA	RAC	通信、方向盘	1月14日
	蓝刺	BLUE STINGER(ブルー スティンガー)	DC	SEGA	ACT	AVG+ACT	1月14日
	赛车控制器	レーシングコントローラ	DC	SEGA	外设		1月14日
	克莱迈克斯王土	クライマックス ランダーズ(CLIMAX LANDERS)	DC	CLIMAX & SEGA	RPG	对应 VM	1月
	客厅!职业 6 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR! PRO 6 パチンコ实机シミュレーションゲーム	N64	日本电话网	SLG	卡带	1月下旬
	柏青哥数据卡・碰撞君	Pachinko Data Card・あたる君	GB	BOSS COMMUNICATION	TAB	卡带	1月28日
	守卫兔・疯狂城堡 3	バックスバニー・クレイジーキャッスル 3	GB	KEMCO	ACT	卡带	1月29日
	B 皮特曼爆外传・通向胜利之路	B ビーダマン爆外传・ビクトリーへのみち	GB	MEDIA FACTORY	ACT	卡带	1月下旬
	汉字小子	汉字 BOY	GB	J・WING	ETC	卡带	1月
	幕末浪漫第二幕・月华的剑士~月中芳华,缓散月下	幕末浪漫第二幕・月华の剑士~月に咲く华,散りゆく花	NG	SNK	FTG	卡带	1月28日

每月都有中奖机会、每年都有大奖的

中国第一个电视游戏排行榜



本月"中国电玩榜"统计时间为98年11月1日~11月30日，这期间共收到有效选票6172票。
以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	新	生物危机 2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 玩了之后不敢去上厕所。(广西玉林 唐晓)	1890
2	新	最终幻想 7 厂商:SQUARE 类型:RPG 你都玩了七遍了，怎么还在玩?(重庆 周程)	1474
3	新	寄生前夜 厂商:SQUARE 类型:RPG 克莱斯勒大厦实在太"高"了。(上海 陈兴)	1014
4	新	铁拳 3 厂商:NAMCO 类型:3D－FTG TEKKEN BALL 模式很不错。(天津 林期)	764
5	新	合金装备·索利德 厂商:KONAMI 类型:战术谍报 ACT 战斗惊心动魄，内容扑朔迷离。(广西平果 陆辉利)	597
6	新	勇敢的剑士·武藏传(SQUARE、A·RPG)	587
7	新	星海传说·第二个故事 (ENIX、RPG)	328
8	新	实况世界足球·胜利十一人3~法国世界杯98 (KONAMI、SPG)	309
9	新	宿命传说 (NAMCO、RPG)	228
10	新	'97 格斗之王 (SNK、FTG)	167
11	新	异度装甲 (SQUARE、RPG)	154
12	新	GT 赛车 (SCEI、RAC)	124
13	新	生物危机 (CAPCOM、AVG)	96
14	新	SD 高达·G 世纪 (BANDAI、SLG)	91
15	新	天诛 (SCEI、ACT)	45

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	新	樱大战 2·望君珍重 厂商:SEGA 类型:AVG＋SLG 为什么有情人始终不能成眷属?(安徽蚌埠 王昊)	1189
2	新	'97 格斗之王 厂商:SNK 类型:FTG 酷、帅、靓。(山西太原 李涛)	1077
3	新	格兰蒂亚 厂商:GAME ARTS 类型:RPG 史上最轻松的 RPG。(四川广汉 黄若秋)	809
4	新	光明力量 3·剧本 2~猎物是神子 厂商:SONIC & SEGA 类型:S·RPG 经久不衰的作品。(内蒙古呼市 赵敏)	346
5	新	樱大战 厂商:SEGA 类型:AVG＋SLG 我真的不想脚踩两条船。(吉林长春 铁中)	335
6	新	光明力量 3·冰壁的邪神宫 (SONIC、S·RPG)	223
7	新	深海恐惧 (SEGA、AVG)	145
8	新	光明力量 3·王都的巨神 (SONIC、S·RPG)	136
9	新	兰古瑞萨 5·传说的终结 (MYSIYA、S·RPG)	127
10	新	超级机器人大战 F·完结篇 (BANPRESTO、S·RPG)	101
11	新	露娜 2·永远的蔚蓝色 (GAME ARTS、RPG)	64
12	新	超级漫画英雄对街霸 (CAPCOM、FTG)	52
13	新	打击者 1945·2 (彩京、STG)	46
14	新	恶魔召唤师·灵魂黑客 (ATLUS、RPG)	25
15	新	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲 (KONAMI、ACT)	24

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	新	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	1890	11	新	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	727
2	新	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	1474	12	新	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	597
3	新	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1189	13	新	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	587
4	新	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1077	14	新	热斗·'96 格斗之王 (GB、SNK、FTG)	577
5	新	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	1014	15	新	第二次超级机器人大战 G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	528
6	新	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	853	16	新	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	494
7	新	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	809	17	新	幽游白书·魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	435
8	新	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	789	18	新	雷神传说·光之继承者(MD、SEGA、A·RPG)	348
9	新	口袋妖怪·红绿 (GB、NINTENDO、RPG)	780	19	新	光明力量 3·猎物是神子 (SS、SONIC、S·RPG)	346
10	新	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	764	20	新	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	335

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	新	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 玩过之后,最喜欢在学校中暴走。(哈尔滨 李滨)	1725
2	新	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 为什么拥有好武器的总是我!(广西南宁 杨如晖)	1326
3	新	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 94开始,95进化,96刺激,97完美,98梦幻。(新疆石河子 王兵)	1168
4	新	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D-FTG 人物的"酷劲儿"不亚于"KOF"。(北京 杨阳)	804
5	新	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 你让我太疯狂了!(江苏启东 陈荣荣)	734
6	新	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	588
7	新	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	546
8	新	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	403
9	新	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	356
10	新	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	321
11	新	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	131
12	新	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	103
13	新	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	78
14	新	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	76
15	新	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	49

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	新	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 它就象吃角子老虎机。(河北涿州 魏明)	1725
2	新	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 命不在长,有分则灵。(江苏苏州 张华)	1326
3	新	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 梦战斗虽未结束,但我没币了。(北京 邵帅)	1168
4	新	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D-FTG 凭谁问平八老矣,尚能饭否。(江苏南京 梁尚军)	804
5	新	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 肃刹、凄凉的气氛是我的最爱。(甘肃兰州 马起升)	734
6	新	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	588
7	新	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	546
8	新	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	403
9	新	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	356
10	新	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	321
11	新	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	131
12	新	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	103
13	新	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	78
14	新	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	76
15	新	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	49

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	2692
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	2433
樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG＋SLG、98.4.4)	1760
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	1087
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	901
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	800
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	758
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	657
心跳纪念品·永伴你身边 (PS、KONAMI、SLG、95.10.13)	599
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	466

日本家用机游戏累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	41721
樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG＋SLG、98.4.4)	22928
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	21733
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	14244
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	12533
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	11435
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	11015
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	10544
心跳纪念品·永伴你身边 (PS、KONAMI、SLG、95.10.13)	10069
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	9778

日本家用机新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、今冬)	2836
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、未定)	2528
沙加·开拓者 2 (PS、SQUARE、RPG、未定)	901
索尼克冒险 (DC、SEGA、ACT、预定 12 月 17 日)	880
生物危机·代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、未定)	758
神佑擂台·EHIRGEIZ (PS、SQUARE、3D－FTG、预定 12 月 17 日)	578
街头霸王 ZERO 3 (PS、CAPCOM、FTG、预定 12 月 23 日)	562
世嘉拉力锦标赛 2 (DC、SEGA、RAC、预定 99.1.14)	546
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、未定)	519
D 之食桌 2 (DC、WARP、AVG、预定 99 年)	493

日本家用机月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
雷盖亚传说 (PS、SCEI、RPG、98.10.29)	208274(208274)
狂热节拍 (PS、KONAMI、ACT、98.10.1)	119029(389001)
桑巴基塔 (PS、SCEI、AVG、98.10.15)	116720(116720)
超级漫画英雄对街霸 (SS、CAPCOM、FTG、98.10.22)	87893(87893)
口袋妖怪·皮卡秋 (GB、NINTENDO、RPG、98.9.12)	86991(86991)
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	72840(583251)
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	64344(630420)
三国志 6 (PS、KOEI、SLG、98.10.8)	61985(135556)
成为飞行员!(PS、PACK IN VEDIO、SLG、98.9.23)	55095(55095)
胜利街区·豪华王 (PS、ENIX、BOG、98.9.23)	52489(255070)

日本街机游戏当月排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
狂热节拍·3 版混合 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	135795
VR 射手 2·'98 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－SPG)	112056
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG)	61179
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D－ACT)	55830
街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	55030
开赛(RACE ON) (SYSTEM 22、NAMCO、RAC)	54914
千钧一发 2 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	49881
世嘉拉力锦标赛 2 (MODEL3·STEP 2、SEGA AM3、RAC)	44573
灵魂能力 (SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG)	34111
'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	30474

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
SPYRO THE DRAGON (PS、SCE OF EUROPE、ACT)
FORMULA 1 98 (PS、PSYGNOSIS、RAC)
天诛 (PS、ACTIVISION、ACT)
1080° SNOWBOARDING (N64、NINTENDO OF EUROPE)
F－ZERO X (N64、NINTENDO OF EUROPE)
F－1 WORLD GRAND PRIX (N64、NINTENDO OF EUROPE)
铁拳 3 (PS、NAMCO、3D－FTG)
COLIN MCRAE RALLY (PS、CODEMASTER、RAC)
TOMB RAIDER 2 (PS、EIDOS INTERRACTIVE、ACT)
PREMIER MANAGER '98 (PS、GREMLIN、ETC)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 11 月 13 日的 517 号～12 月 4 日的 520 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 10 月 12 日～98 年 11 月 8 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 10 月 15 日～11 月 11 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 11 月 12 日～11 月 18 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64 三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

×××××××××游戏当月排行榜

1、__________

2、__________

3、__________

4、__________

5、__________

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名:　性别:　年龄:　玩龄:　现有机种:

职业:学生　身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号　邮编:1000××

“中国电玩榜”大奖在即，OVER BLODD！

在新的一年中，“中国电玩榜”已经产生了变化。首先，如上期所预告，榜位变了，主流机种PS和SS能够更多地排上名次，为玩友选择游戏提供更多的参考。其次，去掉了没有新作品的“骨灰”机种的排行榜，忍痛割爱也好，不破不立也罢，反正是去掉了。不过，为老机种游戏保留了累计榜中的竞争权利，有多少能停留在榜上，能停留多长时间，就要看它们自己的造化了。第三，今年杂志栏目有变动，从十分紧俏的页码中“讨”到一页，可以做得稍稍松快些，不用拼命“压缩”字号了，可惜还是没有地方放能让玩友剪下来用的选票，印刷厂也不能解决单加页的工艺。无奈，只有请玩友们在有限的国情下，奉献无限的热情了。

上期许诺过在本期刊登年终大奖获奖名单，但主编说要到年底结束才合理，想想对12月投票的玩友也还公平，所以抽奖就到下期在进行，名单也在第二期杂志上刊登。

PS和SS榜分开了，并且每个都扩充到15个榜位，加起来就有30个次世代游戏可以上榜了。前五位的游戏，可以看到玩友的评语，虽然排在靠后位置的游戏比前几名相差甚远，不过对于投了票的玩友来说是个不小的鼓励，也许随着时间的推移，玩友的口味多元化了，名次的竞争会越来越激烈的。

在累计榜中，有九个次世代以前的游戏，基本与次世代游戏持平，看来这种情况一时还不会改变。由于投票集中，说不定还会超过次世代大作，挤到第一位呢。

街机榜中，虽然榜位也变成15个，但SNK称霸天下的局面仍难以动摇，共占据11个“城堡”，期中前五位中占四位。不过，由于榜位多了，不少实力派游戏也各据一处，显示玩友们对它们的支持。新作“打击者1945·2”以其独特的系统一直是STG迷们趋之若鹜的游戏，这次也在众多的FTG中，为STG征得了一席之地，是“中国电玩榜”开榜后首粒STG。期盼能有更多的游戏类型登上街机榜。

本月日本方面，销售榜处在圣诞销售旺季的前夜，颇有些“这里黎明静悄悄”的味道，既没有新大作，也没有热卖的旧大作，除了两款GB游戏和“合金装备·索利德”外，其它都是平平之物。当月榜中“合金装备·索利德”也得到第二名的好成绩，证明这款做了两年多的游戏的不凡品质。

顺便说一句，任天堂酝酿很长时间后推出的超级大作“塞尔达传说64·时之笛”推出后，在“FAMI通”的游戏评论中得到了有史以来的最高分：满分，40分！今后很长很长时间的排行榜上恐怕都会有它的身影了。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从11月1日到11月30日，总共收到有效选票6172张。玩友们所选出的游戏总共611种，其中包括：

ARC游戏95种，计8840票；
SS游戏113种，计5277票；
PS游戏139种，计8612票；
FC游戏65种，计1701票；
MD游戏90种，计2894票；
SFC游戏44种，计449票；
GB游戏58种，计2313票；
N64游戏7种，计23票；
总票数合计30109票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“浪客剑心(PS)”，我们则无法判断是“浪客剑心”中的哪一款，应填写“浪客剑心·十勇士阴谋篇(PS)”或“浪客剑心·维新激斗篇(PS)“。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

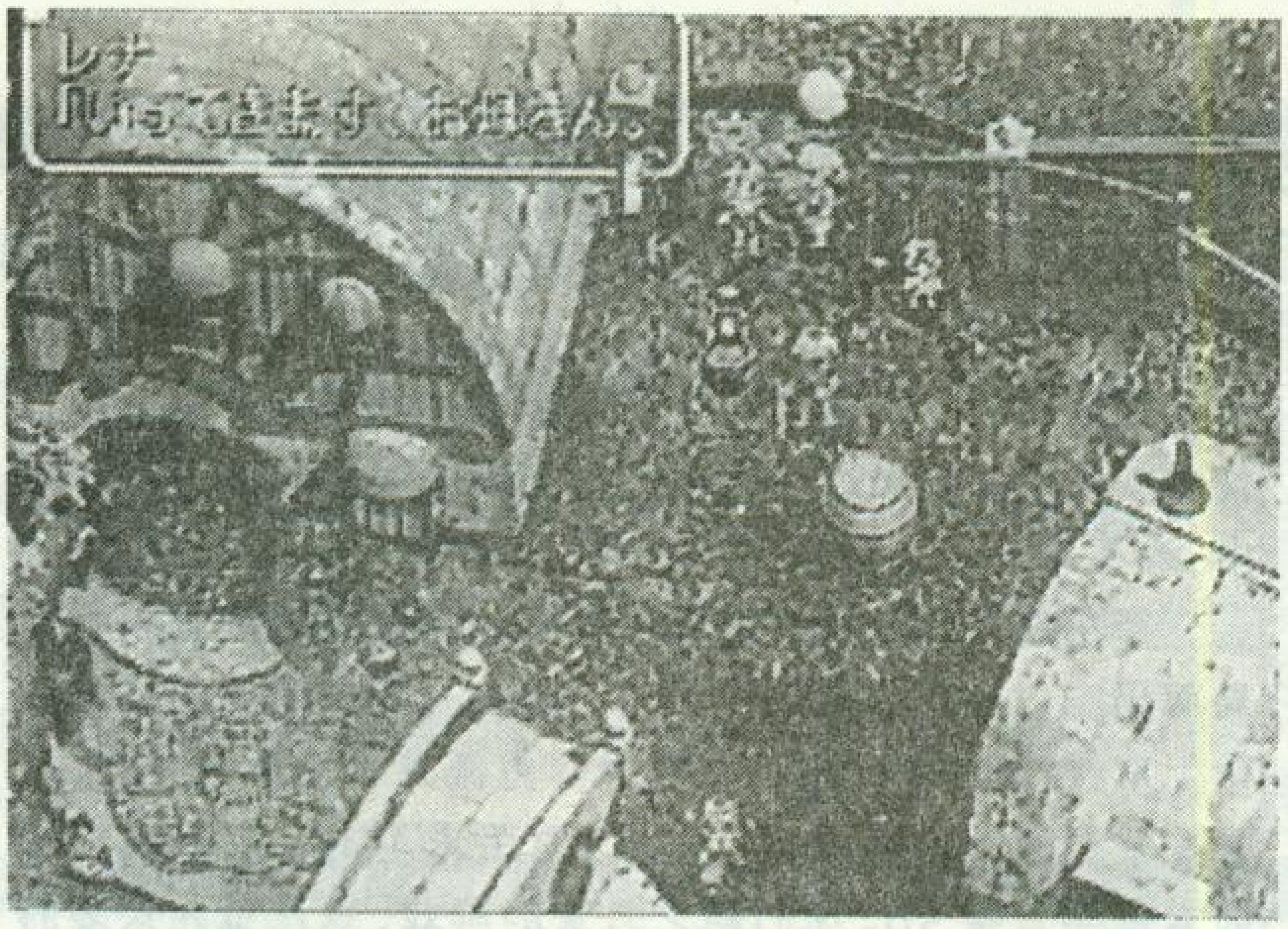
6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

浙江嘉兴	刁迎	辽宁辽阳	吕小	安徽芜湖	缪范	河南鹤壁	赵远	天津南开	李亚
海南开封	刘洋	山东东营	唐素	贵州贵阳	曾琪	广东中山	郑月	云南曲靖	马金
上海徐汇	诸巍	广东韶关	刘桂	吉林长春	关枫	山东淄博	李安	福建泉州	潘剑
山东潍坊	宋晓	广西桂林	鲁琦	广东新丰	罗斌	陕西西安	黑斌	广东南海	潘家
牡丹江	王永	上海徐汇	周颖	上海浦东	何健	四川自贡	张琦	广东中山	郑冠
浙江桐乡	张渊	湖北武汉	戈翔	广西贵港	陈展	浙江台州	周敏	湖南株洲	王强
安徽滁州	王浩	贵州贵阳	周万	辽宁抚顺	尤俊	重庆大渡	李凌	广东郁南	赵国
福建晋江	庄桂	江苏苏州	张峰	广东高州	张程	浙江上虞	王海	湖北云梦	程亮
广东汕头	郑慈	广西南宁	杨如	辽宁大连	丁健	河南郑州	葛鹏	贵州都匀	莫大
河北邯郸	王睿	浙江平湖	吴健	重庆天星桥	刘崇	天津南开	刘礼	江苏淮阴	周健



星海传说 2

斗技场、特别能力以及对话选项完全解惑

不知玩友是否注意过这种现象，当执行队形逆转的时候，队伍中队员的友情度或爱情度就会下降。虽然在下降时并不是所有人的数值一同降低。但总有部分角色的数值会随之消减。好在数值变化不明显，所以玩家可以不管它，试试看哦！

PS	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:98年9月3日	媒体:CD×2

即使熟悉了特技系统还是无法令人感到满足，因为除了一般特技外还有超级特技哦！

尽快掌握主厨术以及铁匠术吧！

这次我们要攻略的是超级特技，它是特技指令的升级版本。首先让编辑部为玩家详细介绍2项超级特技，那就是透过食物组合来制作料理的主厨术，以及利用矿物来制作出道具的铁匠术。这样就可以方便的制作出自己喜欢的道具了。

铁匠术

熟练条件：角色有一人以上学会炼金的特技，而且有2位以上的角色的CUSTOMIZE等级在4以上。

在这个部分我们要为玩家一举介绍可利用铁匠术制作出的道具。表1显示了各种可从矿物中制造出来的道具，以及该道具的特征。顺便一提，在"性能"栏中，若是武器的话则代表攻击力，若是防具的话则代表防御力。(详见下文表1)

主厨术

熟练条件：角色有一人以上学会调和，除此以外还要有2人以上的调理等级在4以上。

主厨术为超级特技指令，可从6种食物之中选出2种材料来制作料理。料理制作成功的话，就可以制作出具有回复体力等不同效果的食物了。反之，如果制作失败的话，就会得到形形色色的腐烂食物！这样的话就变成没有什么用处的"废品"道具了。(详见下文表2)

获得奖赏的最佳场所

在游戏进行到中盘以后才能到达"ファンシティ"。这个城市几乎每天都在举行斗技和料理方面的竞赛大会。玩家不要错过哦。

存活战斗

1对1的淘汰赛。参赛者必须将登场的50位敌人打倒才能获得胜利。由于对战对手的种类和顺序都是一定的，因此只要努力提升角色等级就有可能获胜。(详见下文表3)

双人战斗

1对1的淘汰赛。战斗从高手级的A到初学者级的E一共分为5个等级。无论各级比赛，只要取得4次胜利，就可获得豪华的奖品。配合角色的实力，然后选择适当的级别来进行挑战吧。(详见下文表4)

混合战斗

一对多的淘汰赛。战斗由A至F共分为6个等级。各级比赛只要获胜3次就算胜出，优生者可获得奖金和SP。(详见下文表5)

团体战斗

5对5的团体战。玩家从队伍中选出5位角色，然后决定好出场的先后顺序，展开1对1的对战。比赛中，先获得3场胜利的队伍为优胜。玩家获胜的话，就可取得豪华的奖品。(详见下文表6)

彻底攻略音乐和驯兽

"星海传说"是一款在超任上极受欢迎的RPG游戏。游戏中，随着技巧的等级上升，就可以学习许多稀有特技，下面要向玩家介绍的是音乐和驯兽两项特技。

音乐(必要技巧:オタマジャクシ、演奏;必要能力:调教)

如果玩家能够学会"音乐"的特技，就能够作曲、演奏曲子。演奏不同的曲子会产生各式各样的效果，比如回复体力、提升命中率等。不过，要使用这项特技一定要有乐器才行。此外，每个角色所擅长的乐器也不一样。

那么，乐器要在何处取得呢?在"エクスベル"的店里有"ハーモニカ"、"チエンバロ"和"ライラ"，可以早一点买到。而"ピアノ"、"バイオリン"和"オルガン"则要在进入"ネーデ"之后才能买到。至于"三味线"和"トランペット"则无法在商店里买到。像是"幻の三味线"、"白银のトランペット"，都要在秘密的场所才能取得。(详见下文表7)

驯兽(必要技巧:口笛;必要能力:动物好き)

如果玩家能够学会这项特技，就能在迷宫里或是战场上差遣鸟类去代替你购买道具。随着特技等级的不同，能够差遣的鸟类以及能够购买的道具也会有所不同。而且等级越高，购买道具所需花费的时间(来回时间)越短，能够购买的道具数量也越多(等级低时大概要花2分钟左右。如果等级高，有可能只要花费10秒钟!)。好好看仔细了!(详见下文表8)



▼这个入口通向何方呢?

▲充满田园风采的乡间村落。

表 1:利用铁匠术所制造的武器、装备

矿物	道具名	性能	特征
アイアン	ブレートヘルム	38	用铁板制成的钢盔
	万能包丁	160	提升调理的成功率
	ブレートグリーブ	18	回避力+60
	ナイツシールド	10	骑士用的盾牌
	リングメイル	20	铁制的铠甲
	バンデッドヘルム	6	利用铁板强化一部分
	ブレートメイル	90	铁板制的铠甲
オリハルコン	バリアアーマー	92	回避力+5
	ネオグリーブ	20	回避力+5
	バリアシールド	24	回避力+40
	リフレックス	290	回避力+10
	ハーミットヘルム	35	回避力+20
	オーティンヘルム	50	魔力+10
	バリアアーマー	92	能抵挡地、火的属性
ダマスクス	コアブレート	100	能抵挡雷、星的属性
	アルゴル	40	回避力+80
	ブラッティアーマー	144	回避力+44
	テュエルスーツ	300	防止石化
	ブラッティヘルム	33	回避力+33
	テュエルヘルム	100	战斗用的钢盔
	カオスメイル	99	经不起雷、光的属性
ミスリル	ミスリルドレス	20	回避力+120
	ミスリルメッシュ	200	ミスリル制的铠甲
	ミスリルコート	88	能抵挡星、光的属性
	ミスリルシールド	31	回避力+60
	バラスアテネ	20	能抵挡无以外的属性
ミーティアライト	シルヴァンブーツ	60	银制的鞋子
	シルヴァンヘルム	50	银制的钢盔
	シルヴァンメイル	240	防止石化
	スタークローク	220	能抵挡星的属性
	スターグリップ	60	能抵挡暗、月的属性
	スターネックレス	0	提升绕口令的技巧
	スターガード	33	回避力+121
ムーナイト	カーリハンド	30	回避力+30
	ジャンヌヘルム	56	能抵挡水、无的属性
	ジャンヌシールド	30	回避力+80
	ジャンヌアーマー	180	能抵挡光、月的属性
	イシスティアラ	50	提升徽章系的效果
	ウイッチブーツ	34	女人专用的鞋子
	イシュタルローブ	230	回避力+30
ルーンメタル	ルーンバックラー	5	防止麻痹
	鹰の羽衣	170	魔力+150
	ミラージイローブ	230	防止石化
	ウィザーズメット	29	徽章使者专用的鞋子
	ルーンジイーズ	20	能抵挡风、雷的属性
	ウィザーズメイル	200	徽章使者专用的鞋子

参加"ファンシティ斗技大会"

而后获得各种豪华的奖品吧!

表 2:利用主厨术所制造的料理

料理的材料	制作的料理	效果
鱼贝类+鱼贝类	お刺身	回复70%的HP
鱼贝类+水果	舌平目のワインソース	回复70%的HP
鱼贝类+谷物	フカヒレ饺子	回复70%的HP
鱼贝类+肉类	海燕の巣のスープ	回复70%的HP
鱼贝类+蔬菜类	松茸のお吸い物	回复66%的HP
鱼贝类+蛋·乳制品	茶碗蒸し	回复50%的HP
水果+水果	洋梨のコンポート	回复中毒、石化等异常状态
水果+谷物	いちご大福	回复55%的HP
水果+肉类	マスカットゼリー	回复20%的HP
水果+蔬菜类	こんにゃくゼリー	回复40%的HP
水果+蛋·乳制品	ココナッツミルク	回复中毒、石化等异常状态
谷物+谷物	きな粉おはぎ	回复80%的HP
谷物+肉类	肉细切りチャーハン	回复60%的HP
谷物+蔬菜类	粕渍け	回复20%的HP
谷物+蛋·乳制品	フレンチトースト	回复55%的HP
肉类+肉类	牛ヒレ肉のステーキ	回复80%的HP
肉类+蔬菜类	北京ダック	回复70%的HP
肉类+蛋·乳制品	クリームシチュー	回复70%的HP
蔬菜类+蔬菜类	野菜炒め	回复50%的HP
蔬菜类+蛋·乳制品	ヨーグルトサラダ	回复20%的HP
蛋·乳制品+蛋·乳制品	ブレーンオムレツ	回复66%的HP

表 3:在存活战斗中登场的敌人

No.	怪兽名称	No.	怪兽名称
1	リザードアクス	26	キドニア
2	アームドナイト	27	タキコドゥス
3	スライム	28	リヴァーサイド
4	バグベア	29	ウイザード
5	カルライーグル	30	メデューサリザード
6	ゲレル	31	ウイザードメイビア
7	スキュラ	32	ウイアードナイト
8	スライムプール	33	ウオーロック
9	シャウト	34	ハンティングジエル
10	サーグエン	35	ジャイアント
11	マンドレイク	36	ブラッドゲレル
12	サラマンダー	37	パンクポンク
13	ブラックスライム	38	レディキマイラ
14	コールドリザード	39	グレータゴウト
15	ヘルハウンド	40	ドラゴンアクス
16	ペリュトン	41	チンケシーフ LV99
17	リフレクトガーダー	42	ラストアベンジャー
18	フェンリルビースト	43	メイガス
19	ダーククルサイダー	44	オービタビースト
20	オテイフ	45	スターガーダー
21	リフレクトガーダー	46	フォーンジャー
22	ブレイクウイング	47	コカトリスキング
23	エリコドゥス	48	ミイル 128
24	ミイル 64	49	クラヴガンナー
25	チンケシーフ	50	ヘルーサーヴァント

表 4:在双人战斗中登场的敌人和奖品

级别	顺序	怪兽名称	奖品
A	1	エリコドウス	"レオン"获得的是"悟りの书"、"オプラ"是"サイコボックス"、"クロード"是名剑"ヴエインスレイ",总之依角色之不同,所获得的道具就不同。
	2	ミイル 64	
	3	キドニア	
	4	メデューサリザード	
B	1	ダーククルサイダー	"ムーンテイアラ"。获得数次的优胜的话,奖品会由"ムーンテイアラ"改为"マジカルドロップ"。
	2	オーガ	
	3	リキハ	
	4	ブレイクウイング	
C	1	サラマンダー	豪华美食或是世界名酒一套。相同的角色获得2次优胜的话,从第2次起,奖品将改为10000フオル。
	2	ゴウトヘッド	
	3	コールドリザード	
	4	レイステインガー	
D	1	カルライーグル	"ホンバーマン"或是宝石一套。相同的角色获得2次优胜的话,从第2次起,奖品将改为10000フオル。
	2	ビーストマスター	
	3	グレル	
	4	スキユラ	
E	1	リザードアクス	5只青蛙。获得数次的优胜的话,奖品会由青蛙改为"ピヨハン"。
	2	ヴオーパルバニー	
	3	アームドナイト	
	4	アルラウネ	

表 5:在混合战斗中登场的敌人和奖品

级别	顺序	怪兽名称	奖品
A	1	エリコドウス×2、ニクイヤLM×3、クキコドウス×1	80000フオン和100SP
	2	リヴアーサイド×4	
	3	ウイアードナイト×2、ウオーロック×2、キドニア×2	
B	1	リフレクトガーダー×4	40000フオン和50SP
	2	ブレイングウイング×3 ウイザード×1	
	3	タキコドウス×3	
C	1	ダーククルーサイダー×3	20000フオン和30SP
	2	オテイフ×4	
	3	インセインロード×5	
D	1	バング×3	10000フオン和15SP
	2	ヘルハウンド×3	
	3	ペリユトン×3	
E	1	コボルト×3	5000フオン和5SP
	2	ロバーアクス×3	
	3	カローライーグル×1 マキス×2	
F	1	チンケシーフ×3	1000フオン和2SP
	2	リザードアクス×3	
	3	スライム×3	

小技巧奉送——何时买ロマネコンチ比较便宜?

ロマネコンチ的价格会随着时间而波动,而且随着游戏的进行,会卖得越来越贵。大约经过30秒左右就会升值250个单位!?所以越早购买,**ロマネコンチ**的价钱越便宜。

表 6:在团体战斗中登场的敌人和奖品

级别	怪兽名称	奖品	级别	怪兽名称	奖品
A	タキコドウス、キドニア、メデユー、サリザード、ウイアードエイビア、オービタビースト	スターガード	D	ドラゴンアクス、ダーククルサイダー、ラストアベンジヤー、リヴアーサイド、ブレイクウイング	マジッククロス
B	オテイフ、メデユーサリザード、メデユーサリザード、フオーンジヤー、ウイザードエイビア	ライトクロス	E	チンケシーフ、ダーククルサイダー、ドラゴンアクス、ミイル64、ウイザード	そよ风のピアス
C	バンクボンク、リフレクトガーダー、オービターピースト、ブレイクウイング、メデユーサリサード	ドリームクラウン	F	サラマンダー、ゴウトヘッド、グレルスキユラ、タキコドウス	パープルミスト

表 7:演奏各种曲子所产生的效果

乐器名	擅长演奏的角色	曲名	效果
ピアノ	アミュトン	救いの歌	走路就会恢复HP和MP
	オペラ	祝福の歌	演奏时,各项参数值会上升
チェンバロ	エルネスト	精灵の舞	演奏时,命中率会上升
	ディアス	妖精の舞	演奏时,回避率会上升
三味线	ノエル	苍き疾风	只限演奏时,AGL会上升
		秘めたる力	HP和MP的最大值会上升
トランペット	クロード	恶魔の旋律	演奏结束后,会出现特定的敌人
		神々の旋律	特技指令的成功率会上长
ハーモニカ	プリシス	战いの调べ	演奏时,エンカウント率会上升
	ボーマン	孤独の调べ	演奏时,エンカウント率会下降
ライラ	レナ	裁きのメロディ	演奏时,攻击力会上升
		永远のメロディ	演奏时,攻击力会上升
バイオリン	セリーヌ	ヒーロー登场	演奏结束后,会出现特定的敌人
		女神光临	特技指令的成功率会上长
オルガン	チサト	愈しの歌	演奏时走路就会恢复HP
		安らぎの歌	演奏时走路就会恢复MP

表 8:各种动所能购买的道具一览

鸟的种类	可以购买的道具名称
ハト	アクアベリイ、ブラックベリイ、ブルーベリイ、スペクタクルズ
カラス	ローズヒップ、トリカブト、ラベンダー、フレアボム
コウノトリ	キュアパラライズ、マインドボム、マンドレイク、リザレクトボトル、キュアストーン
タカ	鱼介类、果物、谷物、肉类、野菜、卵·乳制品
ワシ	アクアベリイ、ブラックベリイ、ブルーベリイ、スペクタクルズ、リキュールボトル、アセラス、リザレクトボトル、マジックカンバス

小技巧奉送——巧胜怪兽法

在力之场中,有几只怪兽看守着通往山顶的道路,一接近他们便进入战斗,在战斗中,如果被他们碰到了石壁上的拉杆,道路就会被封住。对付它们,首先**ケロード**要装备上特技空破斩。并且除他以外,要有两位同伴进行物理攻击。在战斗中,只要走到拉杆下(操控角色为**クロード**)在那里拼命发空破斩即可。

小技巧奉送——队员友好度的降低

在队形逆转的时候,队列中某些队员的友好度或爱情度就会随之降低,不过变化幅度很小,因此不用担心。

部分隐藏情节及对话选项效果公开

注:下列情节均以クロード为主角

1. 知道レナ的身世并准备出发去クロス城时,离开アーリア村,并立即用PA返回。在村中レナ的部屋里,レナ因自己的身世而感伤。主角则劝她不要再想过去,要展望未来(选第3项)。

2. 当セリー又加入队伍后,立即去マーズ村,PA进入,在村中会遇到一位旅行的饰物商人,他贩卖着一些十分贵重而游戏初期是得不到的饰物,但价钱就……

3. 十月刊曾提到当セリーズ加入后,去サルバの町的小女孩处可得到口琴。如果出村后再用PA进入,那么将在原来女孩所站的位置上发生主角与レナ有关自己父亲的交谈。

4. 当クリケ港街海啸的事件完结后,去クロス城,PA进入,在城西可看见レナ与セリーヌ发生口角,建议选第3项,不要理会。(女孩们吵架时,最好都是走为上着好。不然……)

5. 当アシコトン加入后,去アーリア村,PA进入,在道具屋中,可看见双头龙死缠着アシコトン买龙颈饰的事件。选第一项买下来(要4万多元),他们会十分感激你。如选第二项,他与主角的友情度就会骤降。所以不够钱就不要引发此事件。

6. 与4的进度一样,去マーズ村,PA进入,可发现双头龙在争出风头,弄得アシコトン无可奈何。アシコトン看到你后会问主角到底哪条龙强些,应选第3项。

7. 与4进度一样,去ザルバの町,PA进入,在武器屋发现了レナ在看饰物,主角便送了样200元的宝石给她做生日礼物(选第3项),而后她会高兴地回送主角一条能在行走时回复HP的颈链出村后,再用PA返回村中,在食物店遇到セリーヌ,她本想来买东西,但是老板却不见了,主角答应她找到老板(选第2项),后来在矿井处发现老板在炼歌,与其交谈中选第1项。

8. 当在ハーリー港街乘船到ヒルトン港后,去该港口的宿屋住宿,会发生主角在深夜用通讯机呼叫宇航船カルナス号的事件。

9. 第一次到テクール城时,用PA进入,在城的东面会遇到一个女孩。她以为主角是来带她回家的,便想尽办法吓唬主角。此时有两种选择:一种是不理这事;一种是要带她回家(她家在リンザ镇),但是却被她逃脱了,而且笔者在リンザ镇也找不到她的家人。

10. 当ボーマソ加入队伍后,去リンザ镇,PA进入,在大学门外有一位古怪的学者,在他手上可购得《大自然的生命》一书(选第1项)。

11. 与8的进度相同,去クロス城,PA进入,会发生ボーマン问主角认为广场中女孩谁最可爱的问题,应选第2项。

12. 完成了暴走的サイナード的事件后,出村,再用PA重新返回ノースシテイ中,在图书馆发现レナ正学习用电脑查找资料。

13. 当收集齐4颗宝珠后,去ノースシテイ,PA进入,在宿屋内遇到セリーヌ与一位占卜师在一起。在对话中选第1项。占卜师会免费帮你占卜亲属(第1项)、修炼的成果(第2项)、与セリーヌ的关系(第3项)。

14. 当在フイーナル中打倒第六位贤者后,返回游乐场,PA进入,在游乐场东边的占卜屋处发现レナ在占卜他与主角的关系。后来主角被她发现,正确选项为选第2项后再选第1项。

15. 与14的进度相同,去アームロツク,PA进入食品店的门前,アシエトン会约主角去喝饮料,答应下来(选第3项),选择饮品时可选第1项或第2项。

16. 与13进度相同,去セソトラルシテイ,PA进入,在市政大楼的大堂处会遇到一女孩。而她是十贤者其中一人的女儿,这次来是为父亲报仇。正当战斗开始时,却因能量的消散而逝去,只剩下一条颈链(能让全部数值提高10~20!)。

文/ENIX　责编/PERFECT

★请撰写"隐藏情节、对话选项"的朋友"ENIX"速与本刊联系,以便从速发放稿费。

征稿启示

为了加大本刊攻略内容的力度,本栏目现全面征集面向土星、PS、GB的解析攻略。来稿篇幅不宜过长,只要内容准确,表达清晰即可。稿件取材方面无明确标准,比如关于"光明力量"的文章,即可以宏观阐述冶炼方式,也可以是具体介绍冶炼石隐藏地点和冶炼武器作用的文章。

由于解析攻略实用性强,对玩友们的帮助极大,我们将在采稿过程中优先考虑,一经录用,稿酬从优发放。最后要提醒大家的是,务必写清自己的真实姓名、通讯地址以及邮政编码,并在信封正面注明"攻略稿件"。

石家庄英特游戏机销售中心

本中心专业经营:PS、SS、N64主机,N64光碟机,GB机等次世代主机的批发与零售业务。GB卡带百余种,游戏软件繁多,配件品种齐全,质优价廉,并备有多种游戏攻略,免费供您査阅。本中心竭诚为广大商家、玩友提供良好的服务。现特优价酬宾,欢迎广大游戏玩友光临。

我中心在石下设两家连锁店:
英特游戏精品店(桥东)
地址:中山东路306号(省博物馆广场西侧)
英特游戏专卖店(桥西)
地址:中华南大街10号(第一食品商场南侧)
联系电话:0311-7763555　1393316722

沈阳电精游戏专卖店

寒假大酬宾

让利回馈过去一年来广大消费者对本店的支持与厚爱,特价销售各类电玩产品,请您不要错过哟!

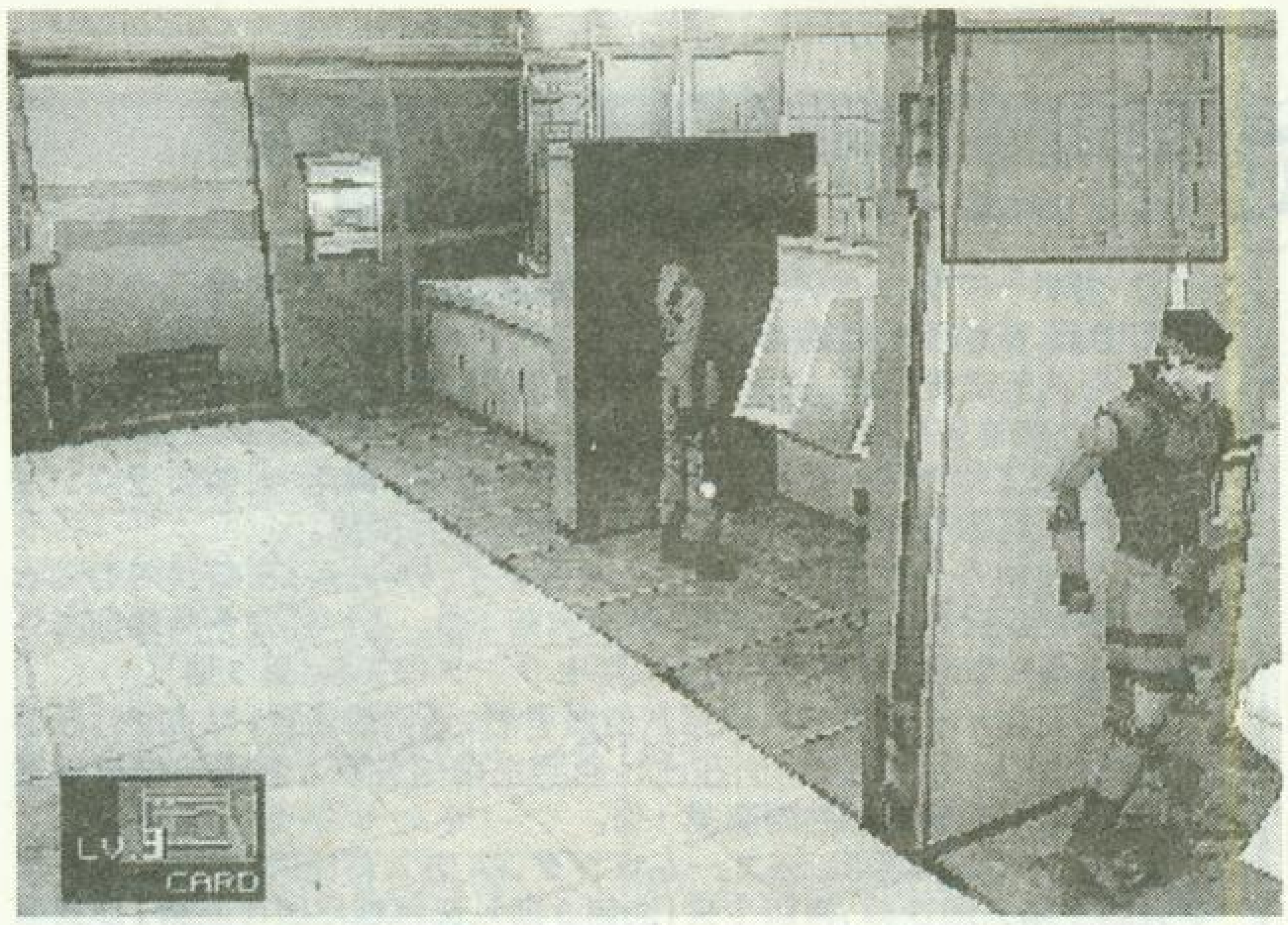
本店专业批发,零售各种家用游戏机及其周边产品、软件、各种便携式掌机及其卡带。

专业维修各种游戏机,价格低、保质量。

办理全国范围邮购业务。价格及邮费参照本期所有广告极低价。

新机即将面市,不要忘记来电询问哟!

地址:辽宁省沈阳市皇姑区黄河南大街47号
邮编:110031
传真电话:(024)86250074　联系人:高　翔
乘车路线:乘3、6路无轨电车,岐山路下车,前行100米即到　(省供销社正对面)



合金装备·固体

“亡灵出现”全地点介绍

玩家可以利用便携式照相机，在游戏中拍摄任何场所，例如在敌人背后粘上C4炸药的爆破场面……其实能不能拍到有趣的画面就看你的想象力如何了！

下文是去年11期“合金装备”攻略中提到的“亡灵出现”的42个全地点介绍，有兴趣的玩家不妨备足记忆卡一一调阅，看看“MGS”制作者们“作鬼脸”的水平如何！

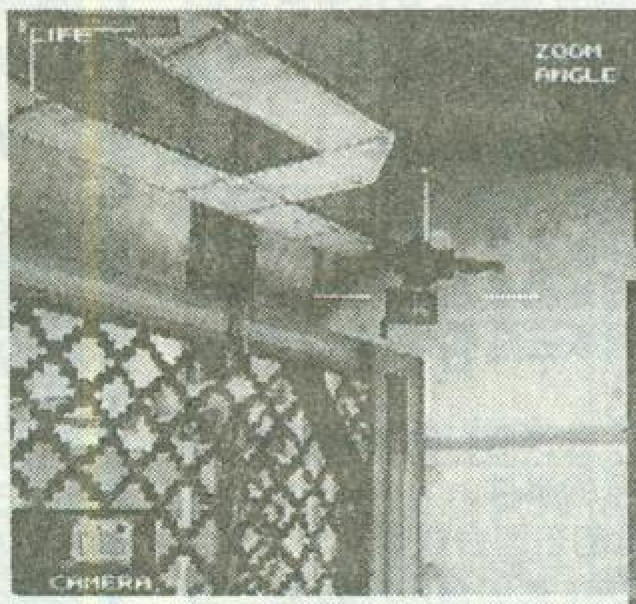
PS 厂商：KONAMI | 类型：战略谍报 ACT
发售日：98.9.3 | 媒体：CD×2 | 其它：振动柄对应

在42幅“亡灵”照片中有没有“MGS”的总监督小岛秀夫呢？

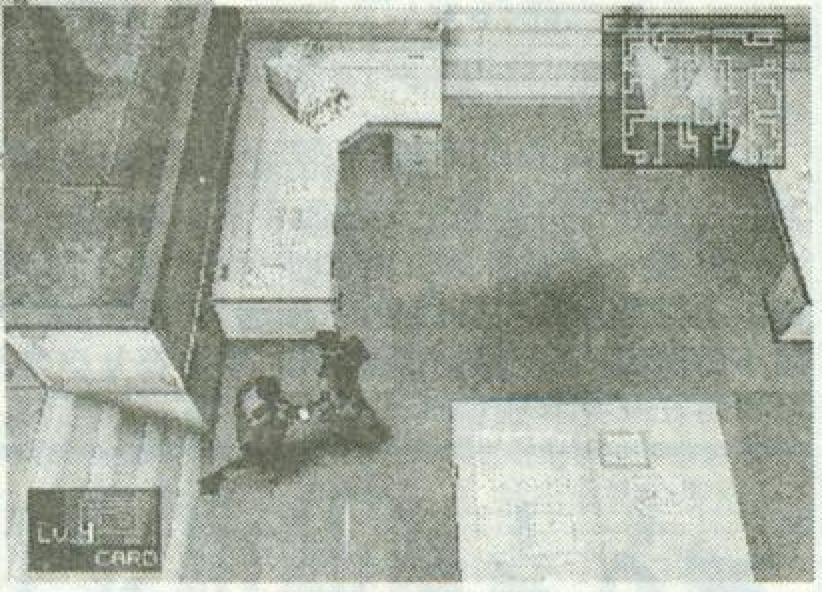
在游戏中盘，玩家将找到一部便携式照相机（カメラ）。通过它玩家们就能拍下反射在斯内克眼睛里的种种景象了。除此以外，利用照相机还可以抓拍到其它有趣的东西哦！其实这便是上期杂志中提过的“亡灵发现”，虽然在拍摄时无法发现任何异常，但在拍下后于整理照片的菜单中便可以发现开发成员的“灵魂出现”！

由于版面紧张，上期杂志中仅披露了12个隐匿“亡灵”的场所，其实在游戏中总共有42处这样的特定地点，下文将为读者全盘托出（游戏中注意参照按暂停时出现的地名显示）。

责编/PERFECT



▲对于摄影“爱好者”来讲，就连敌方的监视器也不能放过！除此以外，带着手绢（ハンカチ）前往有狗的洞窟，抓拍一张带“桃心”的狼狗也蛮有创意的吗！



▼情节推进至这里的时候，可别忘了让斯内克钻到桌子下面找找哦！当然了，要先干掉警卫才能放心。

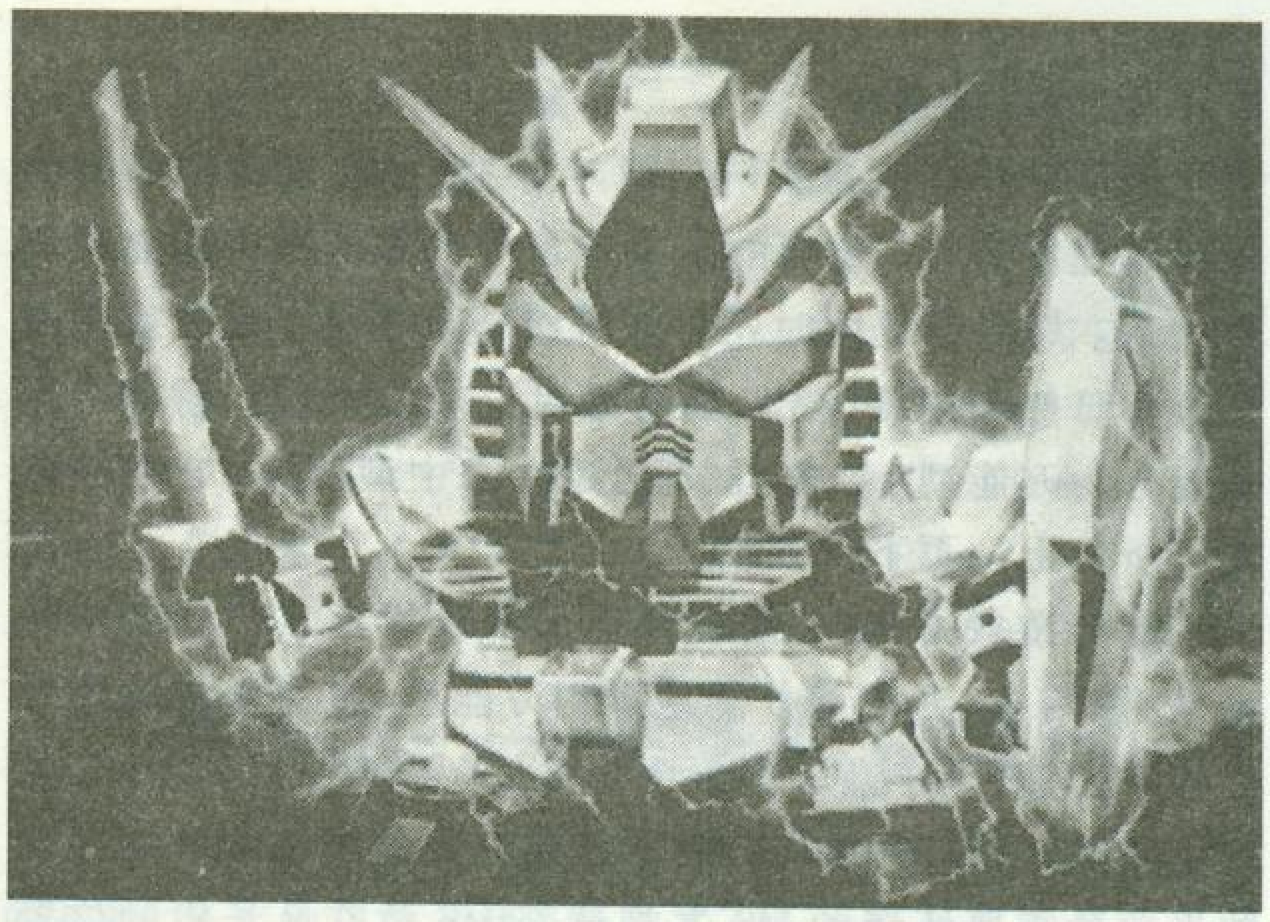
No.	拍摄场所	详 细 位 置	No.	拍摄场所	详 细 位 置
1	核保大厦 B2F	博士房间 POLICENAUTS 的图片(右侧)	22	医疗室独房	聚集在 DARPA 局长尸体内的蛆
2	核保大厦 B2F	被忍者杀死的尸体堆积的通道	23	战车收纳库 B2F	AT 社长的尸体旁
3	通信大楼 A 塔屋顶	屋顶被破坏的天线旁	24	洞窟	狼犬洞窟内的水洼倒影
4	地下通道	梅丽尔被狙击手射中后的血迹	25	战车收纳库 B2F	AT 社长被捆绑的柱子附近
5	地下通道	女狙击手在狙击场所使用通道的 2F 柱子后面	26	战车收纳库 B1F	假冒 DARPA 社长“章鱼”的尸体旁
6	核保大厦	设置在各楼的电梯边缘	27	战车收纳库 1F	匍匐前进通往通风口的尽头部分
7	地下收纳库	有水流出的瀑布	28	地下收纳库	设置在电梯最上层转轴的内部
8	地下收纳库	与机甲战斗时的收纳库	29	地下仓库	斯内克潜水进入基地的水域
9	核保大厦 B1F	士兵在厕所内小便时出现的烟	30	直升机场	战车收纳库建筑物的上方
10	核保大厦 B1F	在精神占卜者所在房间中的装饰画	31	战车收纳库	各层的电梯内
11	战车收纳库 B1F	拷问斯内克时使用的电子拷问台	32	融钢炉	在三楼某处的桥
12	冷冻库	冷冻库中央的天线	33	地下收纳库	通往最下层电梯降下的地方
13	溪谷	好象冷冻巢一样的东西	34	雪原	通往融钢炉电梯的黑暗处
14	洞窟	在最初绕过的洞穴	35	融钢炉	融钢炉(冒出白烟的区域)尽头
15	核保大厦 B1F	女洗手间内的镜子	36	战车收纳库 B2F	拿到照相机的那个房间
16	直升机场	由山崖眺望大海时所看见的水平线	37	地下收纳库	敌方最上层的司令室
17	核保大厦 B2F	博士房间边缘的玻璃	38	直升机场	负责监视通风口的打瞌睡士兵
18	地下收纳库	通往地下的电梯内部	39	直升机场	设置在通往二楼楼梯附近的监视器
19	核保大厦 B2F	通有高压电流的地板	40	核保大厦 1F	被保管的核弹弹头的前端
20	地下收纳库	最终机甲的铁道枪(右边)的前短	41	战车收纳库 B1F	倒在独房内的裸体士兵
21	溪谷	溪谷内某岩石处	42	通信大楼 A 栋屋顶	由屋顶向下所看到的黑暗

SD高达·G世纪

机师、战斗、机体改造彻底研究

除战术技巧、机体开发等内容外，本文最后部分还披露了收看原作动画 3D 化 CG MOVIE 的全部方法，内容相当精彩，铁杆玩家万万不要错过。另外，由于本期版面紧张，因此略去了机体开发的部分内容，留至下期介绍，请读者留意。

PS 厂商：BANDAI 类型：SLG
发售日：98 年 8 月 6 日



捍卫正义的熊熊战火再度燃起，高达系列登场PS！

机师篇

“这明明是高达施展本领的地方，你机师进来搀和什么？快闪快闪不要在这里浪费纸张。”老兄，俗话说‘工欲善其事，必先利其器’，莫急莫急，且听我慢慢道来。把最好的机师和最强的 MS 结合在一起才是最完美的，机师共分为三类：既 NTL(NEW TYPE LEVEL)为“一”的普通机师、天生就具有 NEW TYPE 能力的机师(以下简称 NT)，及通过强化得到 NTL 的“强化人间”。由于到了游戏中段，将会以大量拥有射程远威力大的“精神力诱导武器”为主战兵器的 MS 加入我方，使用这类武器必须具备的条件是机师有 NTL，并且越高越好，由于 NT 少得可怜，就象大熊猫一样珍贵(物以稀为贵)，所以人才的来源主要靠强化普通机师，不要以为简单，关键地方就在这里——机师的强化，基本原则是不要在一开始就强化，所有机师的 RANK(可理解为称号)在经验值提高后会提升，这时命中和回避能力以及使用“精神力诱导武器”最关键的 MP 数值将会提高，等 RANK 为“大佐”时(最高 RANK)，将其强化，那么你得到的将是一位实力强大的机师，如果在一开始就将其强化，那么，他的数值将不会再成长。但并不是所有的机师都值得培养，应选择那些具有优秀素质的机师，重要的是强化后有较高的 NTL(6 级以上)，而发掘人才的最简单的办法就是登录后 SAVE，进入下关后把得到的机师全部强化，记下 NTL 较高的机师 NAME，然后 RESET 读回刚才的进度，挑出素质较好的来练级就行了。

练级篇

“练级？老兄，有没有搞错，这是玩游戏的基础课，3 岁小孩都会的东西，不就是干掉敌人去挣 EXP 吗？”的确如此，但此游戏有所不同的是一个敌人单位包含两部分 EXP，既机师 EXP 和 MSEXP，有的玩家喜欢将敌人的母舰直接击毁后，攻击那些举着白旗反击不能的敌人（虐待俘虏？），有的则直接干掉敌全部母舰过关了事，但我要告诉你，想要获得最大 EXP(机师 EXP + MSEXP)就不要那样做，因为击毁投降敌机所获得的 EXP 仅仅为最大 EXP 值的 30%左右！只有 MSEXP 部分而没有机师 EXP 部分。所以，请大家踏踏实实地苦练吧。

培养篇

简单地说一下 MS 和机师的培养，在本作中，登场的 MS 的数量是非常多的，要想在一遍通关的情况下得到全部 MS 几乎是不可能的，但我们要尽量多地去获得 MS。

由于许多超强 MS 都是以设计的方式得到的，所以为了尽早得到超强 MS，要针对某些重要的 MS 进行优先培养，并且不断进行开发，而那些没有多少前途的 MS 则可稍微置后。其次，最好将每一种出现在生产 LIST 中的 MS 都生产一部样机放在仓库中，最多可放 96 部，那么每次捕获新机体时便可用来和现有的 MS 进行设计，然后再把设计出的新机体生产出来，之后便把新机体和过于古老的机体从生产 LIST 中清除。当仓库放不下时，可清除那些属于同个系列的 MS 的旧型机（如ガンダム和ガンダム MkII 中就应选择前者）。

战斗篇

在十一期杂志攻略中“战术心得与技巧”的第一、二种方法其实就是关于战斗的要领，不过笔者认为并不完美。下面就请看笔者研究的高速、高效率、高回报、高 EXP 的战斗方法：

四型母舰性能对照分析表

	宇宙	月面	空中	地球	水中	特殊机能	强力 MAP 兵器	攻防与武器强度	最大移动力	安全回收区大小	MS 搭载量最大
万能型	可	可	可	可	不可	有	有	强	12	大	7
宇宙型	可	可	不可	不可	不可	有	无	很强	14	最大	8
地上型	不可	不可	不可	可	不可	无	无	一般	未统计	一般	7<
水中型	不可	不可	不可	不可	可	无	无	一般	未统计	一般	7<

1. 舰队的编成

舰队的编制直接影响到战斗时 MS 的行动范围、舰队的调动速度等等，重要的是决定了你的舰队是否能立于不败之地。好的编成同时还可使练级事半功倍。现在就把舰队分为母舰和舰载 MS 两部分来讨论。先说母舰，游戏中把母舰分为万能型、宇宙型、地上型、水中型四类，它们的性能分析见上一页下方表格。

结合游戏中 42 关的各种地形来分析上表，笔者的结论是：除宇宙、月面战外的地形用万能型；在宇宙中就用强大的宇宙型；至于敌人的水中部队，只要有能潜水的 MS 就可轻松搞定。关于 MS 的编成，原则就是让要练级的机师驾驶当前最需要练级的 MS 并把这部 MS 放在队长机的位置上(有支援火力)，出战的机师应优先选择 NT。到后面会得到一些威力很强的 MS(如 F91、闪光高达、G 高达及早期就可得到的 GP－02A、GP－03D 等)，但他们所持有的武器并不要求 NTL，到了这个阶段，如果 NT 不够，这些机体可让普通机师来驾驶，而 NT 和较强的强化人去驾驶那些 NT 专用 MS(如沙扎比等)。

2.NT 专用武器——ファンネル

这是笔者认为在本游戏中最为强大的武器，不但射程远，且威力惊人，但是这种武器又有着与普通武器不同的特性，这种武器的命中率是以机师现有 MP 值/最大 MP 值 X100％来计算的，与机师的等级、命中能力、回避能力无关。也就是说，只要你的 MP 全满，那么就算对手是大名鼎鼎的夏亚，命中率也是 100％。不信的话，你可以先用其他武器和他拼一拼(一对一死的一定是你)。因此建议在所有 NT 专用 MS 上搭载可以使 MP 消费减半的 BIO－COMPUTER，以减缓命中率降低的速度。

3. 作战技巧

在本作中，MAP 兵器的作用是非常大的，因为它的命中率恒等于 100％，其次杀伤力不会随目标攻防变化，因此，对于一些难缠的 BOSS 就可先用 MAP 兵器将其打成重伤，然后再让欲练级的机体上去补最后一下，就可将其满血击毙。在第十一期的攻略中，作者提到用直捣黄龙的战术，直接攻击敌人的大本营，对于取得胜利来说，这的确是个捷径。但这样做是无法取得高 EXP 的，如果你按照下面的方法来做（如果你想感觉一下石破天惊拳瞬间灭敌的快感的话)，那么，我可以保证你的部队能够用上比剧情同一时期先进得多的 MS，笔者在 22 话时已拥有了 34 话才在敌军中出现的精神力高达 MkII(サイコガンダム MkII)了，绝不会出现由于敌人过于强大而不得不直取大本营的情况了。由于战役规模不同，打法也不同，且听我一一道来。

中小型战役：

这种战役在全部 42 关中占了八成，一般允许出击 1～2 支舰队，敌人数量不多，是练级的好机会。在这种战役中，就应采取将敌人以 MS 为单位逐个击破的办法，充分利用 NPC 先将敌人打成重伤，然后自军 MS 上去将敌人作掉就行了。但注意应集中攻击一个敌人，直至击破，不要东一榔头西一棒槌，最后把受伤的敌人放回母舰，那只是在浪费时间。应遵循的一个原则是：节省 EN，逐个击破。当敌人只剩下一只舰队时，可以留下母舰暂时不要击毁，收起部队，去把敌人大本营周围的炮塔全部干掉，之后再把最后的敌人干掉即可大功告成，整个过程中，若有多余的 NPC，则应该让他们尽量多地占领一切可占领的地方。

大型战役：

这种战役一般在每部分剧情的最后出现，敌机数量众多，我方可出击舰队多达 3 至 4 支，笔者应付此种战斗的经验是：少练级、多抢钱，为什么？因为如果按照上面的方法战斗，每一、二关出现一种新机体是不成问题的，生产这些 MS 需要一笔庞大的开销，如果仅仅以过关奖励的那点钱是经不住花费的，于是，在经过若干小关的练级后，你就能够以辛苦修炼开发出的新型 MS 组建一支“次世代超强 MS 部队”，来完成资本的原始积累。作战方案如下：挑出自己正在进化中的最强的机体，将他们尽量压缩在一艘母舰上，剩下 2～3 艘母舰全部放空出击。开战后，用狼群战术直接对敌母舰进行攻击，击毁后将其麾下所有 MS 收人放空的母舰中，运回大本营。当遇上三方开战的情况时，应注意在首先歼灭其中一方前，确保这一方所有投降的 MS 都已捕获，若没有，应当确保这一方最后一个能单独行动的 MS(不隶属于任何母舰，如驾驶 GP－02A 的贾托）或是母舰的安全，直至全部回收。其次，不论全灭哪一方，必须争取由自军亲自下手，过关后才有奖金。总而言之，打大型战役就是一个“快”字，尤其是三方开战的时候，行动一定要快，要抢在它们的军力未大量消耗之前尽量多地将 MS 回收人库，千万不要坐山观虎斗。这样一关下来，将捕获的 MS 来个全解体，资金可暴涨二、三十万之多，怎么样，回报够爽吧？

最强机体篇

有了能和夏亚匹敌的机师，有了一套高效、行之有效的战斗策略，我们还差什么呢？对！强大的机体，下面是笔者几个月来辛苦研究出的超强机体和隐藏的究级机体的获得方法，如果你是一位高达迷，以下列出的究级机体可能是你最渴望得到的机体（由于本游戏中登场的机体太



多，保守估计在三百种以上，因此其他机体在下就不一一列出了，全部列出来，不就没有意思了吗）：

设计篇

注：机体名称后带 P 的表示其战斗力在同档次的机体中较强；带 D 表示可以在达到 ACE 后开发出新型机体；带 E 表示开发到极限的最终究级机体。

コア．ファイタ＋ジム＝プロトダイプ．ガンダム D
ビグロ＋アッザム＝ヴァル．ヴァロ P
ガンダム＋リッグドムII＝プロトダイプ．リッグティアス D
ガンダム MkII＋リッグティアス＝プロトダイプ．Zガンダム D
ネモ＋ガンダム MkII＝プロトダイプ ZZ ガンダム D
ジオング＋任意ガンダム＝プロトダイプ．サイコガンダム D
バーフェケト．ジオング＋ヴァル．ヴァロ＝ノイエ．ジール PD
ギラ．ドーガ＋サイコ系＝ギラ．ドーガサイコミュ试验型 PD
ブラヴ．ブロ＋ビグロマイヤ＝エルメス P
エルメス＋ガザ C＝量产型キュベレイ PD
エルメス＋任意ザケ＝キクロガ PD
ザケ强行侦察型＋バイアラン＝ボリノークサマーン D
ハイザック＋リッグティアス＝ネモ
ジム．クヴエル＋ザケ II(J.F. 改)＝ハイザック
ガザ C＋Zガンダム系＝バウ
ガルバルディ α＋バウ＝ガスアル
ガルバルディ β＋バウ＝ガスエル
ガスアル＋ガスエル＝ゲーマルケ P
ザケレロ＋高机动型ゲルゲゲ＝ビグロ D
ゲルゲゲ＋ガンダム＝ザケレロ P
ザケレロ＋サイコミュ高机动试验用ザケ＝ブラヴ．ブロ P
ボール系＋サイコガンダム＝キャトル
ガルバルディ β(ジムカスタム)＋ガンダム系＝ジェガン D
ジェガン B＋リ．ガズイ＝ジャベリン D
ジャベリン＋ガンダム系＝ガイージ D
リ．ガズイ．カスタム＋ドーベンヴルフ＝量产型υガンダム PD
ガンダム＋G キャノン＝ガンダム F90PD
ゲフ系＋ガザ系＝ガルス J D
ガルス J＋キュベレイ MkII＝ドーベンヴルフ P
ハイザック＋ビグロ＝ガブスレイ
ガブスレイ＋パワードジム＝バイアラン

能通过设计得到的究极机体：

サイコガンダム MkIII＋Vガンダム（V2ガンダム）＝シャイニンゲガンダム PD★
バーフェケト．ジオング＋キュベレイ系＝ケイン．マンサ PE★
ノイエ．ジールII＋サイコドーガ＝αアジール PE★
キャトル＋V2ガンダム＝ゴッドガンダム PE★
ゴッドガンダム＋ガンダム系＝W ガンダム PD★
ZZ ガンダム＋タイタニア＝ガンダム X PD★
ボール系＋ゴッドガンダム(W ゼロ．カスタム)＝ハロ PE★

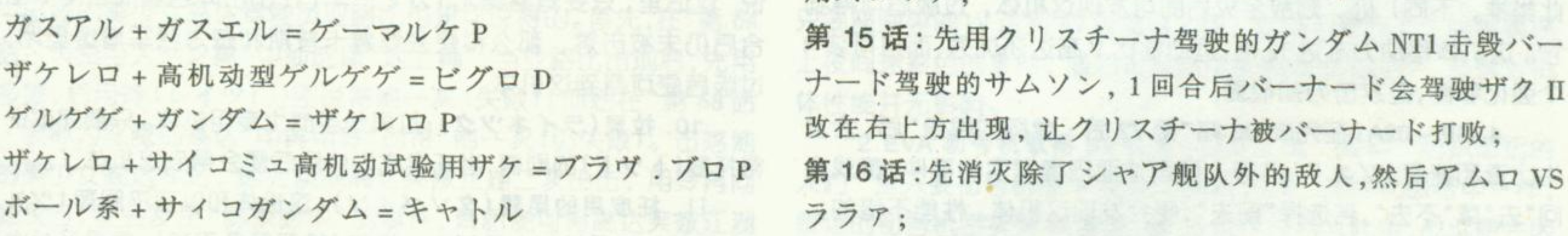
最终篇——完美的攻略篇

本作描述了从 0079～0089 年之间地球联邦和吉恩之间长达 10 年的战争故事，涵盖了《机动战士ガンダム——一年战争》、《机动战士ガンダム 0080——口袋中的战争》、《机动战士ガンダム 0083——STAR DUST MEMORY》、《机动战士ガンダム Z》和《机动战士ガンダム ZZ》中的大部分精彩战役和重要事件，并且加入了许多将原作动画 3D 化的 CG MOVIE，很是精彩。游戏中的原作动画总共有 13 段，观看方法如下：

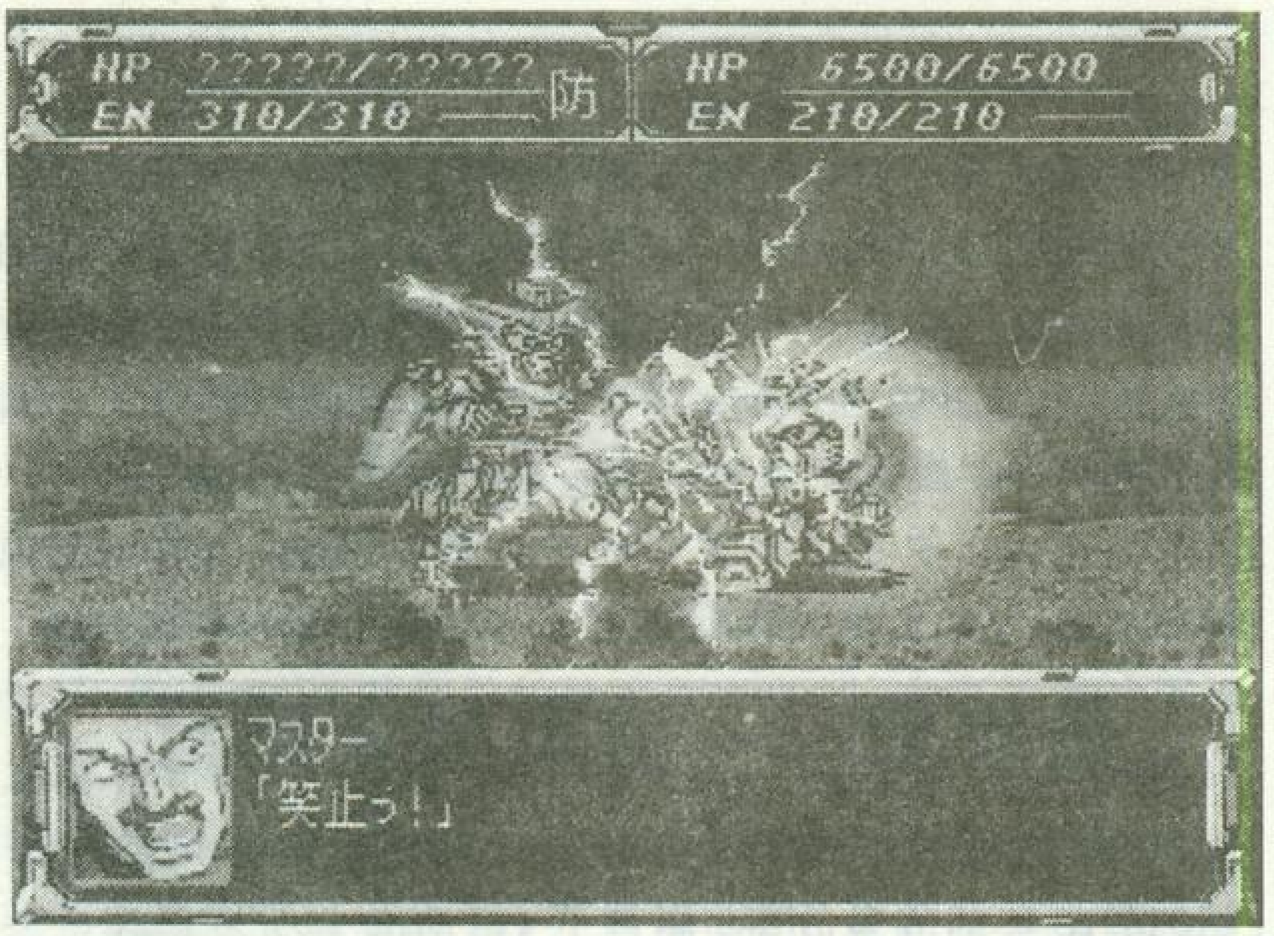
第 1 话：レビル VS 黑い三连星；
第 4 话：ガルマ VS ブライト；
第 6 话：アムロ VS ガイア；
第 9 话：ユヴ VS ニムバス，并且让ユヴ被ニムバス打败；
第 10 话：アムロ VS 敌方任意一部ゴッゲ；
第 11 话：アムロ驾驶的ガンダム右边的ジム VS シャア专用ズゴッゲ；
第 15 话：先用クリスチーナ驾驶的ガンダム NT1 击毁バーナード驾驶的サムソン，1 回合后バーナード会驾驶ザク II 改在右上方出现，让クリスチーナ被バーナード打败；
第 16 话：先消灭除了シャア舰队外的敌人，然后アムロ VS ララァ；
第 17 话：让アムロ与战败逃回要塞内的シャア对决；
第 25 话：カミーユ VS ジェリド；
第 34 话：カミーユ VS パプテアマス，且双方 HP 均减至 50% 以下；
第 39 话：ジュドーVS ハマーン，ハマーン HP 减至 50% 以下；
第 42 话：アムロ VS シャア。

看完全部 CG MOVIE，还不能算完美攻略，赶快约上一、二位同好，利用通关后出现的“BATTLE MATCH MODE”来个对战。在这里，你就可以让那些究级机体的原配机师驾驶他们的爱机一展究级风采了。

OK，“SD GUNDAM G GENERATION”的攻略到此为止全部结束，祝大家玩得愉快。



文/GAME ガンダム
责编/PERFECT



超级机器人大战F·完结篇

全隐藏资料集

最近几期杂志中常有关于"F·完结篇"的投稿，笔者粗粗看了一下，发现有些秘技与厂商提供的内容有所出入。为了方便玩友攻关，笔者现将迄今为止厂商公开的所有秘技做个总结。不过，也不排除开发者会再公开一些新内容，因此敬请读者留意续报。

SS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:98年4月23日	

厂商提供的隐藏机体、隐藏角色以及隐藏事件完全曝光

隐藏机体

1.**全装甲百式改**:在".64话·天空与大地之兽"中选择"宇宙篇"后，接下来的"66话·背叛的月面都市"中古华多罗(**クワトロ**)会改乘这架机体，过版后即可得到它。

2.**铁球(ボール)**:只要在"39话·玻璃之王国"中保证还有一架"铁球"安全过版，便可得到它。但这种机体的性能很差，基本没什么用。

3.**夏亚的专用机——红色渣古Ⅱ**:在宇宙编"67话·无限依迪安的传说"中将我方机师巴烈(**バーディ**)加入出击阵容，在过版前让他停留在坐标X10、Y47(从地图左上角第一格为X0、Y0，以此类推，下同)处，则敌全灭后即可发现这机体，过版后可得到它。这机体移动力高达12格，运动性比V高达还优秀，而且可装4个强化零件，但攻击力却很弱。

4.**GP-02A**:在完成DC篇"第72话·虚构的偶像"后，会发生比查和捷度(**ヅュドー**)等人要前往亚巴奥探宝的事件，游戏会问"去"或"不去"，若选择"前去"，便会发现这机体。性能不错的。

5.**路维·捷露(ノエルツエル)**:条件同上。若第一次选"不去"，那么稍后便会出现捷度他们偷偷前去的情节，此时还会问是否前去，若选择"前去"便会发现这机体，否则便什么也得不到(注意，这两部机体绝不可兼得)。

这部卡特(**ガトー**)的爱机战斗力是相当不错的。

6.**量产型刚巴斯塔(量产型GUNBASTER)**:这机体战力很强，性能也不错。要得到它须在第42话"诀别(前)"把兜甲儿的铁甲万能侠Z也选入出击阵容，其后让兜甲儿驾着万能侠Z移动至右下方敌基地两格内，便会发生高谷典子(**キミコ**)与甲儿的事件。在随后宇宙篇"第69话·出击·GUNBASTER"中只要典子能在10个回合内击落汉尼巴鲁(**ハツニバル**)的战舰加德曼·赞，那么在随后DC路线"第78话·翻倒的叛旗"或保士达路线"第79话·不请自来的访客"开始时，便会见到拉妮亚(**ツズラー·ブック**)驾驶量产型刚巴斯塔加入我军，以后就可使用这机体了。

7.**零式飞翼高达**:这机体战力强横，性能优秀，应尽量得到为宜。当完成说得W高达五少年中的卡多鲁(**カトル**)、迪奥(**デエオ**)、多诺华(**トロワ**)和希罗(**ヒイロ**)的事件后。在宝士达篇"第73话·砂上的阁楼"确保多诺华和希罗挨到敌军全灭，则当卡多鲁出现时便会发生对话剧情，卡多鲁会疯狂攻击希罗等人，希罗等也会还击。只要不让他们中任何人被击落，那么卡多鲁出现的第3个回合后便会发生多诺华替希罗挡枪的剧情，而卡多鲁便会因此清醒，并和希罗一起离开战场。最后在"76话·被涂改的地图"第2战第3回合，卡多鲁和希罗分别驾驶"沙漠高达改"和"零式飞翼高达"做为援军登场，过版后即可得到这两部机体了。

8.**零式飞翼高达天使化**:只要取得零式飞翼高达，那么在"77话·时机来临"这话过版后，多诺华就会驾着重武装高达改同天使化部件加入我军，此后选第一选项便可将零式飞翼高达天使化了。但这机体是要到"80话·在命运之炎中"以后才能使用的。

9.**卡普斯利(ガプスレイ)**:在"第50话·救出多利兹"中，7回合内全灭敌军，那么科·姆拉莎美(**フオウ**)便不会被法斯古(**ハスク**)的战舰带走。随后在宇宙篇"第67话·无限依迪安的传说"这话里，只要有嘉美尤(**カミーエ**)在出击阵容里而且第5回合后仍未被击落，那么科便会驾着卡普斯利做为我军增援登场，过版后便可得到这机体。

10.**拉灵(ライネツク)**:拉灵是圣战士专用机体。只要完成说得托度(**トツド**)的剧情，当托度成为仲间后便会得到这机体了。

11.**托度用的昆霸(タソバイソ)**:这机体和以前座间翔(**ツョウ**)使用的昆霸性能上是基本一样的(除了颜色不同)，同是圣战士专用。完成说得托度加入我军的事件后，在"第63话·变成异质者的挽歌"一话里派托度出战，那么过版后即可得到这机体了。

12.**宝爵**:这是杰布尼(**ギャブレー**)的座驾，性能不错。只要达成杰布尼成为仲间的条件，那么在保士达篇"第76话·被涂改的地图"后便可得到这机体了。

13.**A-多鲁**:只要在DC篇"第77话·复仇之刃"中成功说得爱菲斯，她便会驾着这机体加入我军，以后便可随便使用了。

14.**尊者高达**:这机体是东方不败的专用机，有着与神高达一样强大的攻击力。只要成功说得东方不败加入我军，即可使用这机体了。

隐藏角色

1.**圣战士——托度(トツド)**:托度的能力基本上与座间翔相当。要成功说得他须花费一些心思。首先，必须在《F》前篇"第13话·浮上"中以座间翔说得他一次;其次，须在《F》完结篇"第47话·恶意之奥那"中先用玛菲(**マーベル**)，后用座间翔分别说得他各一次;接着在"第51话·站立起来的多利兹"中再以座间翔说得他一次。达成以上条件后，则必会进入第54话的隐藏版"波士顿日暮西沉"，最后在此话中托度只要挨过4个回合不被击落，那么

过版后便可使他成为仲间了。若在“F”前篇前13话没有说得他或直接玩“F完结篇”而没玩上篇，那将无法得到他。

2. 新类型人——露莎美（ロザミア）：露莎美的能力也很不错，但要说得她须在宇宙编中进行。如果在67话前得不到科·姆拉莎美（フオウ）的话，那么在67话开始时露莎美会自动加入我军。若科已加入，便须依以下步骤说得她。首先，在和她交战前一定要杀死基治（グーツ，白头发那个）；接着，一定要用嘉美尤（カミーユ）与她交战，这样才会出对话剧情，而且，交战中不能让两人中任何一人被击落；随后用嘉美尤“说得”她（失败），再用嘉美尤“说得”她（此时科一定要活着），最后成功了。过版后露莎美开始成为队中驾驶员。

3. 新类型人——科·姆拉莎美（フオウ）：具体详情请看回“隐藏机体⑨”。

4.W高达·卡多鲁（カトル）：“第37话·亚古捷斯之攻防”一话中第8回合出场的卡多鲁可用欧姆罗（アマロ）或嘉美尤移动到他身旁“说得”即可。

5.W高达之迪奥（デエオ）：“第41话·泰坦斯的恶意”一话中登场的迪奥在我军全灭敌人后会反面为敌，但只要用卡多鲁去“说得”他，他便会成为仲间了。

6.W高达·多诺华（トロワ）：“第46话·日轮与我同在”中第5回合出场的多诺华可用卡多鲁“说得”他加入（另外在真实系的剧情“第44话·泰坦斯的狙击”一话中出场的多诺华可用卡多鲁“说得”他离开。）

7.W高达·希罗（ヒイロ）：“星之王子”希罗会于“47话·恶意之奥拿”一话里在第8或第9回合出场。须先用迪奥，后用多诺华合共两次说得才会加入我军。

8. 亚路比：在“52话·多蒙的危机!!超级模式发动!?”一话中出场的美少女高达驾驶员亚路比也是可说得的。首先，在“第64话·天空与大地之兽”中须选择“地上篇”，当亚路比出现后，先用多蒙，后用玲（レイツ）分别说得她一次（失败）；而后在“第68话·被称为恶魔的高达”中再用玲“说得”她一次（仍失败）。击落她的美少女高达B后，她会换乘高达笑傲江湖二次出击，用玲再向她攻击，便会发生“必杀必中”的事件，最后便可将高达笑傲江湖击落。过版后，亚路比开始成为队中驾驶员。

9. 爱菲斯（アスフイー）：“第77话·复仇之刃”中登场的爱菲斯可用达巴（ダバ）说得其加入我军，但前提是绝对不可向她攻击。由于她本身拥有驾驶员和机械师两种能力，玩家可依喜好任选其一，这对全剧并无丝毫影响。

10. 杰布尼（ギヤブレー）：DC军主力之一的杰布尼也是仲间之一。在“71话·悲伤的卡多鲁”中以达巴攻击敌战舰沙捷奥巴斯时会出现对话剧情，达巴发现妹妹柯莉比（オリビー）在舰上；之后在保士达篇“第75话·崩坏之序曲”中控制达巴的亚路比mkⅡ移动至沙捷奥巴斯旁即出现达巴突入舰内救出柯莉比的事件；最后在“76话·被涂改的地图”中第二战时，只要将亚玛迪拉（アマッダラ）驾驶的奥津原型机的HP打低至30%以下时，杰布尼便会开着宝爵做为援军登场，过版后可得到他。

11. 卡特（ガトー）：在DC篇“第76话·虚构的偶像”中若将基利（ギレツ）的战舰多诺斯HP打低至10%以下时，若姬莉亚（ギッリア）仍活着，那么便会发生她暗杀基利的事件。之后，卡特便会变成NPC机体（背叛!?），然后就可将卡特的路维·捷露击落。过版后，便可在打扫战场时发现受伤的卡特，将他救回后，下一话治好伤后他便会加入我军了。

12. 塞拉（セイラ）：夏亚的妹妹塞拉也是可以得到的。只要在“第49话·巨大化的朱露”这话里我军总回合数在435个回合内，控制欧姆罗移动到地图座标X14、Y30处便会发现她，并出现对话剧情。过版后即可得到她。塞拉除有NEW TYPE外其它能力均不错。

13. 最强之男——东方不败：多蒙的师傅东方不败具有极强的能力和战力，是一个强有力的仲间。要取得他需在地上篇进行。在“第68话·被称为恶魔的高达”中用多蒙去攻击恶魔高达，发生舒拜兹（シュバルツ）与多蒙的对话剧情和事件，之后便可将恶魔高达消灭；当东方不败以骑乘姿态出现时，以多蒙攻击东方不败，发生两人对话的剧情（不可击倒尊者高达），只要此时多蒙的LV在49级以上，那么战后师徒两人便会和解。随后在宇宙篇DC路线“第79话·双重演奏”或宝士达路线“第80话·在命运之炎中”东方不败便会驾着尊者高达作为增援出场，过版后可得到他。在最终话他将和多蒙同使究极石破天惊拳消灭恶魔高达。

14. 哈曼·嘉（ハマーン）：哈曼有着超强的能力，当驾驶专用机出战时会展现出惊人的攻击力。要说得她需要一点耐心，条件如下。a. 在《F》前篇最后一话曾以古华多罗（クワトロ）说得她一次（失败）；b. 在《F》完结篇“第37话·亚古捷斯之攻防”中以古华多罗说得她一次（在《F》前篇中若没“说得”过她，在这话里需连续2次“说得”她）后将她的专机卡碧尼HP打低至90%以下，待她于第7回合自动撤退；C. 随后在DC路线“第72话·虚构的偶像”中，打倒基利和姬莉亚后，再以古华多罗连续2次说得她（若只说得她一次，她便会和古华多罗一起失踪，以后便再也找不到他们了。）d. 完成“第75话·双重演奏”后，哈曼便会出现在我军驾驶员名单中，以后便可使用她了。

隐藏剧情

1. 翼霸夜间迷彩化：在“第61话·时间陷阱（后）”一话之前，只要座间翔的LV达到49级或以上时，过版后便会发生给翼霸涂上夜间迷彩色的事件，随后玩家亦可将色彩改回原样，但这对机体性能并无影响。

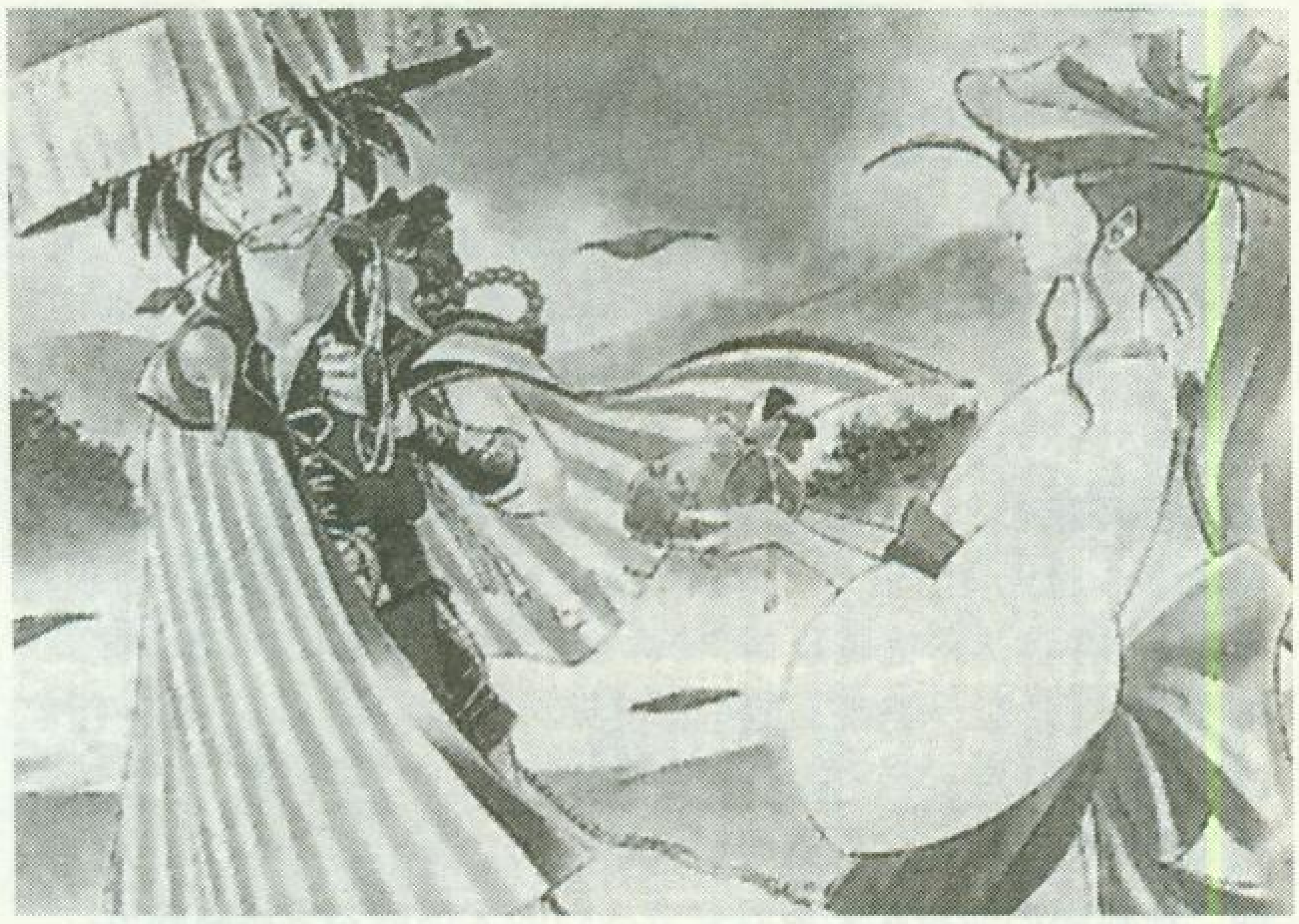
2.EVA初号机取得S2机关：在地上篇“第67·纺织命运的人们”里只要初号机被14使徒ZERUEL打暴，便会和原著中一样，暴走的初号机吞食第14使徒，连S2机关也吞入肚中，战斗便会因此结束。自此以后，初号机就不用拖着电缆行走了。

3. 带走嘉美尤（カミーユ）的心：在保士达路线“第72话·被涂改的地图”中，若以嘉美尤给予斯诺哥（ツロッコ）的铁奥最后一击的话，斯诺哥便会和原作一样，将嘉美尤的心带走，令嘉美尤失去战斗力。从此以后，嘉美尤便从我军驾驶员名单中消失。

4. 进入隐藏路线(BAD ENDING)：方法是在“第37话·亚古捷斯之攻防”里不要说得卡多鲁（即放弃W高达的所有乘员）；在“第63话·变成异质者的换歌”中，一定要派真嗣和初号机出战；随后在“65话（地上篇）·被解开的封印”一话之前，初号机必须有5次以上的暴走（《F》上篇EVA初号机的暴走出击剧情不算在内）；最后在“第66话·决战，第2新东京”里，要让真嗣的初号机成为炮手，则凌波丽（レイ）自爆的事件便会自动发生。完成上述条件后，就会自动进入隐藏路线（第67话·我有我生存的理由和第68话·未完的使者）。

在隐藏路线里会发生许多EVA原作的剧情，而且在隐藏路线里，零号机会得到一件极厉害的武器——郎基洛斯之枪，攻击力有5000之多！射程更有10格之远，但实用性不太好（必须气合140以上才能用）。此外初号机上也会多出一件MAP兵器“阳电子枪”。完成“第68话·未完的使者”后，游戏便会强制终止。

文/小岛秀夫　　责编/PERFECT



风来的西林·月影村的怪物

攻关技巧极限披露

虽然本刊曾经刊登过 GB 版“风来西林”的攻略，但是相关的秘技还是接踵而来，看来“风来西林”确实倍受 GB 玩家的青睐，可以说有 GB 的地方就有“风来的西林”。因此，今期登载这篇全面、系统的解析攻略，为其做个圆满的收尾。

GB	厂商:CHUN SOFT	类型:A·RPG
	发售日:96 年	容量:4M

GB 天地将继续为读者奉献质优的攻略，欢迎读者热心来稿

快速提升等级

在迷宫的 12F～14F(难度为普通以上)会遇到怪物“きめんむしゃ”，它被杀死 4 回合后就变成鬼。只要将这种鬼引到同层中出现的“シューベル”身体内，“シューベル”就会提升等级。如果将其升至 LV3(最高级别)，那么它就能一次召唤出 3 个 LV3 的“シューベル”，而杀死这些召唤出的怪物，就能迅速提升 LV。

另外，若你想将西林的 LV 练至极限 LV70，就必须选择“困难”难度，且剧情已发展到救助“こどもマムル”。在该剧情中，如果“こどもマフル”在被送回月影村的途中死掉，会被视为救助失败，要继续在该层出发再去救助。利用这一点，可反复在 12F～14F 练级，不仅等级可达到最大，金钱也可达到最大。(注:在用此法时攻击力及防御力都必须达到 70 以上)

巧得饭团

由于游戏中有满腹度的设定，使得饭团成为必不可少的道具。如果只靠在迷宫中拾取，不但数量很少且机会也不大。在此教各位玩友一法:无论何种难度，在 9F～12F 都会有怪物“にぎりへんげ”登场，只要将重要的道具放到地上，无用的道具带在身上，而后任凭“にぎりへんげ”攻击，它就会偶尔使出特技将道具变成饭团(已装备的道具不会变成饭团，大可放心)。在取得多个饭团后，最好放入保存之壶(ほでんのツボ)中，以防止踩上机关“デロデロのゆ”时腐烂。

神偷西林·秘

部分偷盗法在电软月刊及“GB 特辑”已介绍过，以下 3 法为本人自创，在偷盗道具时成功率很高。

①持有“そこぬけのツボ”时:将“そこぬけのツボ”对准店内的墙壁掷烂，地上就会出现陷阱，取够道具后，向店主说声さよなら，踏上陷阱就 OK 了。

②持有“ジェノサイドのまきもの”时:当持有 3 个“ジェノサイドのまきもの”时可以使用此法。在商店中取够道具后，对店主使用该卷物(选择“なげる”指令)，店主就会消失。出店门后，再分别对番犬、盗贼番使用，那么所有的番犬和盗贼番也会消失，并且在该层内不再出现。这时就大可安心地走到楼梯处了。

③持有“みがわりのつえ”时:首先，“みがわりのつえ”的使用次数必须足够(最好在 4 次以上)，其次，楼梯不能离商店太远，这样成功率才会大大提高。当你在店中取够道具后，若有“ばしょがえのつえ”就可与店主交换位置，然后将店主变成假西林，使其成为番犬和盗贼番攻击的目标。若没有该杖，可用箭射一下店主，让他向你前进一步从而不拦住店门，而后马上将他变成假西林，并且小心地从侧面溜出商店。出了店门应迅速向楼梯冲刺，但是若过了 20 回合还未到楼梯或 20 回合未到假西林已被干掉就要找寻新的替死鬼了。盗贼番是最好的人选，其 HP 很高可撑得住几回合的攻击。这样，当怪物群殴假西林的时候，你已冲到了楼梯，感到成功的喜悦了吧！

注:在用以上偷盗法时别忘了在走之前将身上的所有道具都卖给店主然后再拾回来，不但可以诈取钱财，还能够根据售价识别一下道具。

最终迷宫的攻略

当救回“フミ”爆机后，就会出现最终迷宫“月影村出口”(50 层)。其中的攻略难点有:

①任何道具都不能带入迷宫；

②迷宫中不会遇到任何同伴；

③怪物实力相当恐怖；

④迷宫中除了饭团、剑及盾其它所有道具都未识别。

最终迷宫虽是超难的，但若因此而不玩，就无法玩到“风来的西林”的精髓。本人通过反复攻打，积累了一些经验，希望能对玩友有所帮助。

道具的识别:为了提高迷宫的难度，除饭团、剑及盾其它所有道具都被设定成未识别，未识别就无法在杀敌或陷入困境时正确使用。而且还有不少道具带有负面效果，因此，道具的识别至关重要。由于每次进入迷宫道具的固定假定名称所对应的道具都不同，所以靠记假定名称来识别道具是徒劳的，也就是说，每次进入迷宫都要重新识别一次。识别方法可分为直接识别和间接识别两种。



1．直接识别：

①直接识别可使用识别道具识别卷物（しきべつのまきもの）、识别之壶（しきべつのツボ），或者是装备识别腕轮（しべつのうでわ）。不过识别腕轮很难遇到，因此不要对它寄托太大希望。

②卷物、药草这两种道具只要直接使用一次就可识别出。卷物最好在即将离开该层时在楼梯处使用，这样一旦使用的道具带有负效果也能安全到达下一层。此外商店中售价200G的药草大多是负效果的，千万不要乱吃。

2．间接识别：

A．利用现象识别：

①识别杖时只要对敌使用一次，然后根据现象确认其对应的杖即可。例如某未识别杖使用后敌不能行动，就可确认该杖为“かなしばりのつえ”。需要指出的是，所使用的杖可能是“いたみわけのつえ”或“ふういんのつえ”时，现象并不明显，要进一步识别。方法1是故意让敌人攻击，如果当你受伤时敌人也跟着受伤，可确认为前者；方法2是找个具有特殊能力的怪物再使用一次，若该怪物不能使出特殊能力，可确认为后者。

②利用现象可识别少数的壶。最容易识别的壶是“やりすごしのツボ”，只要在使用“いれる”指令后西林能进入壶中，便可识别出；有“おす”指令的壶只有3个，当使用“おす”指令后，HP、力量恢复的便是“せなかのツボ”；有盗贼飞出的便是“トドのツボ”；有3~5个怪物出现的便是“まもののルツボ”。其中“まもののルツボ”是比较讨厌的负效果道具，因此识别这3个壶时最好在楼梯处进行。

B．利用售价识别：

利用商店里道具的售价可以识别大多数道具（主要对应种类为腕轮、壶、卷物、药草4种），其中有些常用道具售价很特殊，一看便轻易识别。例如“ほぞんのツボ”，售价为1600G；“ごうせいのツボ”售价4400G；“えんとうのうでわ”售价1200G；“モンスターハウスのまきもの”售价80G……具有特殊售价的道具很多，玩友可自行探求，在此不一一列出。

可以说，熟记各种道具的售价，是用此法识别道具的关键。需要指出的是，当某些道具售价相同且属于同一类时，就不能通过售价识别出来，这时要通过现象进一步识别。例如某售价为3600G的未识别腕轮，就有可能是“とうしのうでわ”和“たれながしのうでわ”中的一种，那么装备一下看看，在地图画面能够看到怪物和道具位置的是前者，而隔一定回合自动掉下道具的则是后者。另外，不单用售价可以识别道具，用卖价也可以识别道具。结合使用售价识别与卖价识别将使你识别更多的道具。

注：间接识别的道具一旦确认后最好用“なまえ”指令来输入该道具的正确名称，这样若再遇到同一道具时就会出现经你输入的名称，可避免再次识别。

级别的提升：在迷宫中，拥有高级别是克敌制胜的关键。一般来说，级数比所到达的层数多5以上，作战就会比较有利。但是，若按正常地获取EXP，则很难达到。这时，就要千方百计地获取额外的EXP，方法有以下几种：

1．提升敌人LV：游戏设定了敌人也可以升级的系统，只要尽量提升那些升级后EXP增加比较多而实力增比较少的怪物，就可获取更多的经验值而又不被升级后的怪物打死。另外，若在提升怪物LV后使用“いたみわけのつえ”，以血换血，将比较容易取胜。

①使用しあわせのつえ：对敌使用“しあわせのつえ”，敌就会提升级别。利用该杖更可将敌人升至LV3，这样获取的EXP将会更多，不过若你无能力杀死它的话，千万不要这样做，量力而为吧。

②使用みがわりのつえ：使用みがわりのつえ可将怪物变成假西林，其他的怪物就对其进行群殴，最终会有1个怪物可以升级，你只要杀死那个升级的怪物就能获取更多的EXP。

③让敌自相残杀：在7F~9F时，会遇到怪物“オヤジせんしゃ”，该怪物的特殊能力是大炮轰击。只要将在同层中出现的其它怪物的HP打至很少（10以下），然后带到该怪物面前让其轰击，就可将它的LV升至2，EXP从25升至300，对当时的你绝对可以提升1至2级了，只要如此反复，在这几层你可从LV8狂升至LV17或LV18！为以后的冒险打下坚实的基础。另外有一点要注意，切不可让オヤジせんしゃ同时轰击2个怪物升级，以你当时的水平是无法打死LV3的它的，除非你有ドラゴンそう等攻击型道具。

2．利用怪物特性：“ミドロ”系和“ぬすっトド”系的怪物在LV2以上时拥有自



◀能够清晰看到内脏的透明GB。

我分裂的能力。当你打死原有的怪物，新的怪物又分裂出来。利用这一点你可以无限地练级。不过，练级最好在楼梯处练，一则可防止被包围时无法脱身，二则可防止在迷宫中逗留过久后被狂风吹回月影村（共警告3次，警告第2次时就应迅速走下楼梯）。对付“ミドロ”系怪物时，应装备“サビよけのうでわ”，或将剑、盾解除，防止被弱化；而对付“ぬすっトド”系怪物时，则应装备“トドのたて”，防止道具被偷走。由于以上两系怪物完全没有攻击力，可说是最好的练级对象了。

3. 踩机关召唤器：当你的实力比较强大时（合成了3方向攻击的剑，防御力在25以上，恢复HP的道具较多），就可去反复踩踏机关召唤器，一次召唤出4个怪物来练级。用这种方法来提升LV的速度是非常快的，好好运用吧。

4. 吃下升级的药草：有两种药草是可以提升级别的，分别是“しあわせそう”和“てんしのたね”，前者提升1级，后者可提升5级，遇上的话千万不要放过。

心得体会

①在最初的几层时（1F～5F），如果遇上商店的话，要特别小心商店内变成道具的怪物“かさタヌキ”，由于你当时的LV不够，很难打死它，碰上了就尽快逃走。

②在被怪物“めまわしダイコン”投掷的混乱草掷中时，或者踩上机关回转板进入混乱状态时，如果身边有敌人，用直接攻击则十砍九不中，而射箭攻击则百发百中，可用此法来摆脱困境。

③层数越高，怪物就越难对付，这时应小心谨慎，步步为营。走一步探索一次前面有没有机关（在窄道中没有机关，不用探索），可避免某些机关如地雷、召唤器等对你造成的致命伤害。

④在迷宫中，合成强力的盾非常重要。若将盾的数值合到25以上，战斗时就会比较轻松。除了要合成强度外，也要合成特殊能力。有两种盾的特殊能力是一定要合成的，这两种盾分别是“やまびこのたて”和“バトルカウンター”。前者可将“ゲイズ”系、“きりせんにん”系怪物的魔法攻击反弹，后者可将任何系别怪物的物理攻击反1/3攻击其自己。只有合成这两种盾，在迷宫中生存的确率才会大大提高。至于剑的特殊能力的合成就无特别要求，最好合成“ミノタウロスのおの”，有50%概率使出会心一击，对敌人造成2倍伤害。

⑤以普通难度游戏时救回的同伴小狗“ポチ”、小鸡“ニワトリ”及小猫“タンモモ”是可以带进最终迷宫协助战斗的。想要协助型的话，就带小狗或小鸡，它们虽然攻击力不高，但可以隔一定回合给你道具；而想要攻击型的话就带LV3的小猫，它在同伴中攻击力最高。需要注意的是，带同伴进迷宫协助战斗虽然在游戏初期比较轻松，但到了中期以及后期，这些同伴不但帮不上忙，反而很容易被敌人打死，让敌人升级，从而给你带来麻烦。因此，到了游戏中期，你就亲自将这些同伴“人道毁灭”吧。

⑥怪物屋（モンスターハウス）是“风来的西林”的一大特色。不幸进入怪物屋时，将会受到十几个怪物的群殴。如果靠近窄道，可进入窄道且战且退，如果被夹在中间，不想法脱身的话，后果可想而知。怪物屋除了满屋的怪物外，就是满地的道具，其中可能有不少好料，不过别高兴太早，还有满地的机关等着你踩呢，要小心探索。在最终迷宫中出现的怪物屋，是分两种情况的，一种是出现该层中出现的怪物，这种情况并不十分危险；另一种是出现游戏后期才出现的怪物，这种情况一般都在游戏初期或中期出现，出现的怪物一般都是LV3，对当时的你是一击必杀的，本人有好几次就是死在这种非人道的“人道毁灭”下，好惨！遇到这种情况时，一定要查看身上有没有摆脱困境的道具“みがわりのつえ”、“バクスイのまきもの”、“たかとびそう”等等，有的话立即使用然后向楼梯冲刺；没有的话就恭喜你了，restart吧！

⑦每次冒险结束时，都会出现评定你这次冒险的分数值。分数值主要与金钱数、身上持有道具的卖价以及级别相关。分数值越高所排的名次也就越高。本人最高纪录为2217049，有能破此纪录者，请与本人联系。联系地址：任天堂帝国任天堂月影村株式会社地下50阶。不联不散。

文/曾宪洋　责编/PERFECT

附录1. 部分难缠怪物系别及特殊能力一览

すすリフシ系：吸取力量，降低力量最大值
ノロージョ系：使剑、盾、腕轮被诅咒
ちょうちんふぐ系：减少西林的满腹度
タウロス系：痛恨一击
くねくねハニー系：降级
セルアーマー系：打掉西林已装备的剑、盾、腕轮
ばくだんウニ系：自爆
いやしウサギ系：替受伤的怪物恢复HP
デブータ系：远距离抛石攻击

附录2. 最终迷宫独有负面道具及其作用一览

たれながしのうでわ：隔一定回合自动掉下道具
つうこんのうでわ：敌人攻击出现痛恨一击的确率提高
ハうへりのうでわ：满腹度倍减（即5回合减1%）
モンスターハウスのまきもの：进入怪物屋，受到大群怪物的群殴
くちなしのまきもの：该层迷宫中不能吃食物、药草及读卷物
まいごのまきもの：忘记已探索过的区域
ひろえずのまきもの：该层迷宫中不能拾起道具
じばくのまきもの：自爆，HP剩1，周围2格内敌全灭
てきばいそくのまきもの：该层迷宫中敌人2倍速行动
じゃくかのツボ：剑攻击力、盾防御力、杖使用次数每前进1层减3
まもののルツボ：放出3～5个怪物
いしゅくしょうのたね：满腹度最大值下降10%
クネクネそう：LV下降1
ふこうのたね：LV下降3

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发零售邮购维修

索尼机:原装配置(含电源、手柄、AV 线、直读 IC)邮费 50 元,特快专递 120 元;5903 型(有 VCD 功能)1480 元,7501 型(送原版碟)1250 元,7502 型(送 2 原版碟)1260 元。

特别推荐: ★日本原装二手清晰彩显,N 制,九成新,可与微机相连,15 吋,也可作为替工场索尼、土星、N64 及 VCD 机的显示器,内置音箱及 RGB,售 550 元,邮费 45 元。

★日本原装二手 5 吋彩电,N－P 双制,自带天线,可收看全部有线节目,有 AV 端子,可用于任何次世代机及 VCD 机,售价 480 元,邮费 30 元。

★日本原装二手彩电,N 制,220V 电源,九成新,保证质量,代办托运,全国各地均可收到货,邮费计算方法:3 元/吋,快件 5 元/吋,货源充足,款到发货,写清电话,便于联系。29 吋日立、东芝 1200 元,索尼特丽珑 1480 元,25 吋夏普(SHARP)880 元,索尼(SONY)特丽珑 1180 元,14 吋 400 元,如果需要 P 制(看电视),即为 N－P 双制需加 300 元。

★大量日本原装二手索尼机:九成新、全新光头、全新彩合包装(送电源、手柄、AV 线、直读 IC),5501 型 980 元,7000 型 1050 元,邮费 50 元,快邮 120 元。

★新产品超任三合一光碟机:本中心为辽宁省总代理,送 5 张金碟(1790 个节目),双手柄,N－P 双制,保修一年,售价 1180 元,邮费 50 元,特快邮费 100 元。

★二手超任机:主机＋32M 博士 7 磁碟机(送双柄、电源、AV 线、30 片磁碟),售价 750 元,邮费 50 元。128 位替工场的价格请来信来电咨询。二手土星 650 元,邮费 50 元。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 组装振动手柄	95	15	PS 中文强力金手指卡＋98 新书	85	15	SS 原装六分插	140	20	原装 N64(送柄、电源、AV 线)	880	50
PS 原装振动手柄	140	15	PS 豪华专用制转	60	15	SS 多功能金手指卡＋98 新书	80	15	N64 光碟机(送 5 碟,230 个节目)	1680	50
PS 原装 HORI 格斗柄	70	15	PS 专用大摇杆	140	25	SS 原装记忆卡	90	15	N64 原装记忆卡	80	15
PS 原装手柄(与机内相同)	55	15	PS 双人用大摇杆(中国代理产品)	200	40	SS 16 倍记忆卡	60	15	N64 振动＋记忆卡	120	15
PS 记忆功能双＋键连发柄	115	15	PS 连发对战柄(街机感觉相同)	80	15	SS/PS/N64 三用脚刹方向盘	330	50	N64 光碟(任何机型均可用)(A～E)	60/片	10
PS 无线遥控手柄(2 只)	150	25	SS 原装手柄 黑/白/灰	50/55/60	15	SS/PS/N64 三用振动方向盘	400	50	N64 手柄	150	20
PS 香港产格斗手柄	45	15	SS 连发对战柄(街机感觉)	75	15	SS/PS 双用大摇杆	150	25	超任金碟 5 张/套,1790 个节目	150	20
PS 15B 记忆卡	35	15	SS 原装大摇杆	160	30	任何机型可用的 AV 三分插	40	15	超任手柄 普通/连发	20/40	15
PS 120B 记忆卡(记忆好,能翻页)	75	15	SS 遥控手柄(2 只)	150	20	SS/PS 两用振动枪(可玩化解危机)	95	20	超任双线变压器/制转	40/76	15
PS 原装冬季限定版记忆卡	80	15	SS 组装手柄	15	15	SS/PS 三合一脚 化解危机枪	145	20	世嘉五代双制送 1 卡,Ⅰ型/Ⅱ型	180/160	40
PS 组装手柄	15	15	SS 4M 加速卡(对应全部)	70	15	3DO 对战柄(街机感觉相同)	50	15	世嘉五代彩色手掌机(送电源)	530	30
PS 2.0 版不须引盘电影卡	330	20	SS 原装 VCD 卡	380	20	GB 周边配件	15/件	10	世嘉五代彩色手掌机专用变压器	25	15
PS 2.0 版遥控电影卡(不引盘)	520	25	SS 光枪(送相应节目)	35	15	SS 或 PS RGB 线	30	10	世嘉五代专用大摇杆(原装)	75	20
PS 原装光头(5×××,7×××,系列用)	130	15	SS 原装 JVC 光头	120	15	SS 或 PS S 端子线	25	10	原装 SEGA 彩色打印机(送色合及纸)	400	50
PS 短线光头(1001,3000,3500 用)	80	15	SS 原装三洋光头	140	15	SS 或 PS 连机线	25	10	全新松下 VCD 机,V－330 型	480	50

三百余种动画 *VCD* 让您耳目一新,*98* 格斗王,樱花大战 *4*,高达系列,兰球飞人,生化危机,超时空要塞,城市猎人,新世纪福音战士,心跳回忆,相聚一刻,圣传,铁拳,*97* 格斗王,等等。每日都有新作,日本连续剧均已到货,索取目录,*3* 元/份。*GB* 机普通/超薄/夜光/彩色(*300/ 320/ 450/ 750*)邮费 *30* 元,*GB* 卡、*MD* 卡百余种,价格低、质量好,大量索尼(*PS*),土星(*SS*)软件,函索上述目录 *3* 元/种,为提高邮寄速度,请附回程信封及邮资。

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号 跳蚤市场 18 C 号 收款人:李彬 邮编:110002
电话(传真)024－22521225(早 9－晚 5) 024－22513371(晚 6 时以后) 批发业务电话:01394007836 01399820456
乘车路线:沈阳北站乘 209 路,南站乘 216 路,无轨 7 路、无轨 6 路到北市场下车(北市百货大楼南行 100 米,或北市邮局北行 60 米)跳蚤市场一楼 18C 号
沈阳分店:沈阳金利达游戏专营店 联系人:马宏杰 电话:(024)23510278(全天) 邮编:110001
分店地址:沈阳市和平区胜利南街 49 号,南站长途客运站南行 300 米 ※分店专业维修各种索尼、土星机,速度快、价格廉

上海 次时代

世嘉 128 位机已经出台,随机奉送 VR3,好机好价格,预定极经济。次时代已收到定金多台,价格不菲,自然吸引不少真正的玩友。

畅销热卖的动画 VCD,吸引不少爱好者:《樱花通信》、《东京爱情故事》、《逮捕》等层出不穷。请读者随时随地留意我们的广告,新的动画还会源源不断。另索取 VCD 目录一律免费,三家店面均可订购 VCD。

现在到"次时代",不仅限于 TV 游戏等的购买,"网吧"上的节目也非常动人刺激。"越南特种兵"、"狙击手"等。如果联网游戏,你就会成为一个将领或者一个射击手,战场任你驰聘,胜负由你决定。

PS 各款机 仍是次时代的主流产品,带 VCD 的 5903 型,带震动手柄的 7000 型～7501 型,魅力不减。土星虽近暮年,但二手机的价格仍然吸引初玩者,寒假就要到了,快快考虑该买什么机种吧?

次时代总公司:上海市新闸路 1954 号(万航渡路口) 邮编:200042 批发电话:021—62188985
交通路线:94、40、20、45、113、重的梦专线
次时代分店:上海市石门一路 30～32 号(延安路口)电话:(021)63273835
交通路线:71、48、01
浦东分店:浦东东昌路 513 号 电话:(021)58784714
交通路线:85、86、81、82、574、219、573、980、783、01、申周线、沪南线

广告速递

南京新世界

大优惠

NEW WORLD

☆日本世嘉土星机　江苏、安徽总代理
☆公司宗旨：信誉第一、价格低廉、保证质量、服务周到

优惠价：		邮费	优惠价：		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	1050元	50元	任天堂GB手掌机	290元	30元
原装索尼PS机(原装全套、直读)	1250元	50元	任天堂超薄GB机	350元	30元
日本PS 5903型(原装全套、VCD功能)	1550元	50元	世嘉16位彩色手掌机	580元	40元
任天堂彩色手掌机	850元	30元	世嘉Ⅱ型16位机	160元	40元

特别推荐：超任光盘一体机(全套送特新超任节目近2000种游戏)：1350元 邮费50元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机、光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址：中央门金桥市场东三楼734包间	电话：025—5613838-2277	联系人：卫先生
南京新世界销售中心	地址：南京鼓楼中央路23号	电话(传真)：025—3227953	联系人：和小姐
南京新世界新街口店	地址：南京市中山东路113号	电话：025—4545355	联系人：李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址：南京中央路30号-5	电话(传真)：025—3603814	联系人：高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址：南京建康路185号-2	电话：025—6626111—350	联系人：谢小姐
南京新世界经营总部	地址：南京建宁路12号	电话(传真)：025—5621582	联系人：颜先生
南京新世界广州经营部	地址：广州西堤二马路65号二楼	电话(传真)：020-81871103	联系人：高　峰
南京新世界邮购部	地址：南京中央路30号-5二楼	邮编：210008	联系人：高　云
南京新世界维修中心	地址：南京中央路23号	电话：025—3227953	联系人：陶先生

注：新世界维修中心为祝新年，见本广告至春节期间，本中心负责免费为您修理次世代及各式家用游戏机

新制品——GAME STATION 超任光碟游戏机

一千八百多个各种类型的优秀软件　大量极具珍藏价值的经典名作
让每位忠实玩家实现一次拥有的梦想！

全面降价
勾引上市

产品简介：主机经全新改良，质量全面提升，用户享有一年保修及完善的售后服务

☆完全兼容超级任天堂游戏机，直接执行超任的所有游戏软件
☆采用中国PAL制式，适应国内各种电视机使用
☆配置全新8倍速电脑CD-ROM，读取游戏极其便捷
☆32M内存记忆体，随机配送双手柄，电子变压器，立体声AV线，软驱连接线
☆音乐CD直接播放功能，可实现同时听音乐CD和玩游戏
☆VCD卡外接功能，只需插上专用卡，即可观赏VCD
☆电脑3寸软驱外接功能，可储存断电后的游戏记录
☆超级游戏辅助功能，慢动作，即时暂存，无限复活，金手指密码等

诚征经销商，请来电来函索取资料

制造商：荣中一电子(深圳)有限公司
地址：深圳文锦北路水贝茂名大厦九层
销售热线：0755-5509121
传真：0755-5509127
售后服务专线：0755-5508643-827
联系人：林先生
邮购收款人：陈仰纯　邮编：518020
广州代理：020-81918695　荣昌公司

各地经销商：

南京 025-5613838-2277	上海 021-62188985	天津 022-27302546	成都 028-3361193	北京 010-84012013
南昌 0791-6221814-3006	西安 029-8619325	太原 0351-4063902	商丘 0370-2219256	合肥 0551-2661691
淄博 0533-2183989-4055	昆明 0871-8313873	杭州 0571-8057440	青岛 0532-2856436	沧州 0317-2080689
哈尔滨 0451-2619605	郑州 0371-5951410	义乌 0579-5540818	大庆 0459-6333854	烟台 0531-7965397
乌鲁木齐 0991-4512840	长沙 0731-4427424	徐州 0516-3733819	兰州 0931-8864716	南宁 0771-2840848
佳木斯 0454-8683892	沈阳 024-22521225	唐山 0315-2821237	福州 0591-3281528	扬州 0514-7351923
石家庄 0311-7763555	武汉 027-82777116	潍坊 0536-8369122	贵阳 0851-5865724	鞍山 0412-6411210
公主岭 0434-6241420	锦州 0416-2132149	东营 0546-8210379	泰州 0523-6227374	汕头 0754-8531382

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年1月1日~99年2月1日)

GB手掌机单卡

第二次机械人大战(中文)	33	98FIFA 足球	25	大贝兽物语	30	星际战争	30	动物乐园	33
三国英雄传	30	98世界杯(胜利11人)足球	28	96格斗王	25	大金刚	25	98棒球	33
饿狼Ⅲ代	26	鬼太郎	28	95格斗王	25	侏罗记	25	坦克大战	33
四驱车Ⅰ	28	大战争	28	98海战	28	七龙珠	25	荣光足球	30
四驱车Ⅱ	28	玛莉六代	28	炸弹人	25	篮球飞人	25	役满麻将	30
四驱车Ⅲ	55	名侦探柯南	28	丛林冒险	25	阿拉丁	25	街霸Ⅱ	30
口袋妖怪(红)	28	月影村	28	96NBA 篮球	25	狮子王	25	圣剑	30
口袋妖怪(绿)	28	复刻版	45	恐龙蛋	28	音速Ⅴ	27	赛车 GO	25
口袋妖怪(青)	30	超魔神传	33	宠物蛋	28	头文字D	33	龙珠Z(悟空飞翔传)	25
口袋妖怪(黄)	65	音速六代	27	96NBA	25	暗黑封印	33	蚯蚓战士	25
斩红郎无双剑	25	吞食天地Ⅲ代(中文)	30	三国志(中文)	28	钓鱼	33	斗神传	25

GB手掌机合卡

编号	内容	价格
005001	96格斗王,幽幽白书,魁男熟,成龙功夫,绝对无敌	47元
005002	恶魔城3,黑船党之谜,三国志中文版,创世纪外传,沙特传说	54元
005003	快打旋风2,七龙珠,中国功夫,恶魔城1,SD战国传	47元
005004	98FIFA足球,热血高校,热血硬派,冒险岛2,街头赛车	47元
005005	98FIFA足球,忍者龟3,魂斗罗6,疯狂泰山2,鬼马小精灵	47元
005006	98FIFA足球,克星兄弟,天使老人,小叮当,兰色小精灵	47元
006001	迷你四驱小子6,疯狂赛车,街头赛车,越野摩托车,坦克车,魂电单车	49元
006002	女神转生2,美少女战士R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	47元
006003	腊笔小新6,忍者龟3,小叮当2,对战轰炸超人,冒险岛2,米老鼠5	47元
006004	三国志(中),圣剑传说,女神诞生2,太空战士3,口袋妖怪,宠物鸡	100元
006005	斗神传,饿狼传说2,武士魂,剑勇传说,P-原人,忍者龟3	50元
007001	玛莉6,坏玛莉欧,N64玛莉欧,玛莉医生,玛莉水管工人,玛莉网球,玛莉撞砖	47元
007002	97FIFA,篮球飞人,足球狂,棒球,小型高尔夫网球,世界保龄球	47元
007003	98恶狼3,音速5,篮球飞人,幽幽白书1、2、3、4	60元
008001	三国英雄传(中),三国志(中),口袋妖怪(2),恐龙蛋,二次大战,太空战士,信长野望,骑士物语	100元
008002	玛莉6,四驱车2,三国志(中),女神转生,太空战士,信长野望,大战争,隐忍者	100元
008003	96格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛莉兄弟,碎石战士,南北拳,98坦克,俄罗斯方块	47元
008004	96格斗王,鬼马小精灵,轰炸超人,冒险岛2,屠龙族,仓库番,玛莉医生,玛莉砖块	49元
008005	街霸2,魂斗罗6,泡泡龙,小叮当2,智慧方块,超级坦克,役满麻将,仓库番2	49元
008006	吞食天地3(中),鸡蛋仔俱乐部2,疯狂赛车,黑船党之谜,信长野望,第一次机械人大战,二次大战,勇者劝险	110元
008007	96格斗王,兰色小精灵2,忍者龟3,恶魔城传说,食鬼,乱马1/2,苹果棋,炸弹杰克	49元
008008	饿狼传说3,SD战国传2,轰炸超人5,克星兄弟3,兰色精灵2,饿狼传说,战国物语,幽游精灵	50元
008009	热血足球,热血硬派,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	45元
008010	腊笔小新4,腊笔小新5,元祖快乐,仓库番2,太空侵略者,坦克大战,麻将,俄罗斯方块	40元
008011	三国(中),吞食天地,第二次机械人大战,复活邪神3,隐忍传说,魔法骑士2,信长野望,二次大战	130元
009001	96格斗王,洛克人1,洛克人2,洛克人3,洛克人5,N64玛莉欧,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	65元
009002	超魔神英雄传,恶魔城3,二次大战2,创世纪外传,勇者历险,魔神英雄,恶魔城3,创世纪英雄	60元
009003	98法国世界杯,太空战士,罗马骑士,剑勇传说,圣斗士,太空战士2,骑士物语等	60元
009004	黑船党之谜,小叮当赛车2,信长野望,第二次,鬼神降临,樱桃小丸子,大盗伍卫门,小叮当赛车,信长野望	60元
009005	98饿狼3,98世界杯,街霸二代,白书四代,麻将5,雷霆战机,炸弹杰克,苹果棋,俄罗斯方块	60元
009006	口袋妖怪(红),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(青),机器人大战(中文),吞食天地(中文),吸血伯爵3,98海战,头文字D,大战争	85元
010001	三国英雄传(中),96格斗,鬼太郎,大富翁,创世纪外传,役满麻将,玛莉医生,疯狂赛车等	100元
010002	口袋妖怪,恐龙蛋,名侦探柯南,太空战士3,信长野望,疯狂赛车,玛莉医生等	100元
010003	97FIFA足球,96NBA篮球,沙滩排球,美式足球,世界杯足球,台球等	60元
010004	吞食天地3(中),四驱车2,三国志(中),女神转生,隐忍传说,太空战士,玛莉兄弟,玛莉医生等	100元
010005	卡比之星2,新大富翁,虎鸽2,锄大D,麻将,围棋,俄罗斯方块等	50元
010006	吞食天地3(中),96格斗,鬼太郎,新大富翁,疯狂赛车,四川麻将,玛莉医生,米老鼠5	105元
010007	玛莉兄弟3,龟之忍者3,美国超人,俄罗斯3,玛利医生	60元
010008	口袋妖怪(红),月影村,第二次,洛克人5,96格斗王,圣剑传说,太空战士3,萨尔达传说,三国(中),魔法骑士2	130元
010009	96格斗,95格斗,饿狼3,洛克人3,坦克大战,台球,国际象棋等	60元
011001	第二次机械人大战(中),口袋妖怪(红),三国(中),女神转生2,役满麻将,网球,仓库番2	100元
011002	宠物鸡,口袋妖怪,第二次机械人大战,大金刚2,月影村,隐忍5,信长野望,N64玛莉兄弟	115元
011003	炸弹人6,96格斗,95格斗,小丸子,台球,仓库番2,坦克大战,役满麻将,俄罗斯方块	55元
011004	96格斗,大金刚3,机械人大战,役满麻将,俄罗斯方块,锄大D,仓库番2,坦克大战等	60元

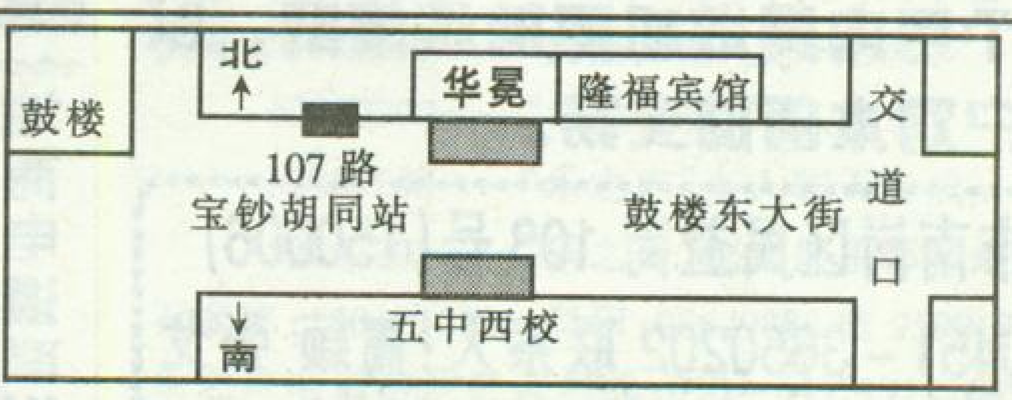
注:凡编号为"005×××"即为5合1,"008×××"即为8合1,以此类推。以上所有GB卡免邮费。

		单价	邮费
世嘉机	**特别推荐:世嘉机制式转换卡 40元(邮费免收)**		
	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	40
次世代机	**特新型SONY游戏站5903型(内置VCD2.0功能)香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源)**	1450	50
	新型SONY游戏站7003型(香港正式代理产品、附中文说明书、220V电源、配振动手柄)	1280	50
	日本原装世嘉土星32位游戏机(配电源、全套配置)	980	50
GB手掌机	**原装GAME BOY彩色手掌机**	760	20
	原装世嘉液晶手掌机(使用标准世嘉卡,也可接电视机)	550	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机(夜光、可在无灯光条件下使用)	430	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机	330	20
	原装GAME BOY袖珍手掌机	290	20

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换SONY激光头	80
更换土星直读IC	80
更换SONY直读IC	40
土星电源修理	30
SONY电源修理	40

大部分机器立等可取,由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人:李欣

邮政编码:100009　电话:010-64077134

南京兴达游戏机专卖

连锁店

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。（以下价格均不含邮费，由于定稿时间限至，可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。）

游戏机	日本世嘉土星白色（原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书）	1100 元
	日本索尼 PS 机 7501 型（原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源）	1450 元
	日本索尼 PS 机（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC + 保修卡）	1250 元
	日本索尼 PS 机 7000 型（原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡）	1400 元
	日本索尼 PS 机 5903 型（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD）	1550 元
	日本索尼 PS 机 7001 型、7002 型（原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源）	1450 元
	原装 V64 光碟机（128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等）	2000 元
	16 位世家Ⅱ型机（双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘）	190 元
	16 位彩色手掌机（高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机）	580 元
	任天堂 GB 手掌机（保修卡 + 4 节原装电池）	300 元
	任天堂超薄 GB 手掌机（保修卡 + 2 节原装电池）	340 元
	日本原装任天堂超薄 GB 手掌机（带夜光 + 2 节原装电池）	460 元

新到世嘉 DC128 位游戏机及任天堂彩色 GB 手掌机，价格电询

售后服务 全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机三个月内免费保修、包换，终身维修。如不需保修、包换，价格可下浮。如有假货包退，并**双倍赔偿**给消费者，投诉电话：025－3605005，BP：025－996－9048562·范

★各种次世代游戏机配件，品种齐全，价格特低，保证质量，近百余种 GB 合卡 65 元——120 元不等

★新到日本新动画 VCD“樱花大战”四代、“新世纪”（13CD）、“98 拳皇”、“侍魂”、“银河英雄传说”（55CD）系列及 SS、PS 近千种新款光碟和游戏，价格特低，特快发货，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。

电话：025—5612618（传真），025－3605005（传真），为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄（缺一不复）。

地址		
兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士 浦先生	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 （南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道） 电话：025-5612618 . 陈先生 徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005（传真），范先生 批发、维修总部：中央路 30 号－8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉 邮编：210001 查询电话：025-5612618（传真） 批发：陈先生

邮购二部：南京市中央路 30 号－8 范文祥（收） 邮编：210008 查询电话：025－3605005（传真） 批发：范先生

哈尔滨

华立电子经销部
深圳圣嘉 2000 黑龙江省总经销
土星、索尼游戏机黑龙江省专业维修站

新年喜讯

华立电子经营部与黑龙江省家电销售维修中心携手共建土星、索尼专业维修站。本站以一流的技术人员、先进的检测仪器为您带来满意的售后服务。

经营项目

SS、PS、N64 等次世代主机及周边设备

GB、16 位彩色手掌机

各类游戏软件

另外建站一个月内免收机器的维修费，以酬谢新老客户对本部的支持。

地址：哈尔滨市南岗区民益街 103 号（150006）

电话（传真）：0451－3650202 联系人：高颖 张戈

批发热线：1393600070 1393600080

合肥游戏之屋

—电玩专营店

本店专营 DC、N64、PS、SS、MD、GB、GG 等各类高、中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内、外商家，玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有特新 SS、PS 游戏上市，品质上乘，欢迎来信、来电查询。

☆新进多款动画 VCD，品种齐全，欢迎广大玩家来信索取目录。

☆本店新进日本原装 N 制打机专用彩监，价格特优，使您拥有自己的游戏天地。

☆本店近期特价供应一批 3DO 游戏机，每台售价 200 元，可玩 3DO 游戏及听音乐，本店备有十几款 3DO 经典游戏供您选购。

☆春节期间，玩友凭当月电软杂志来本店购买游戏机可享受特大优惠并赠 99 年精美挂历一份。

☆玩友来信请附回邮信封及邮资，并将回邮地址工整、准确的填写。

地址：合肥市红星路 36 号（黄山大厦站往商之都方向） 邮编：230001

电话：（0551）2661691 联系人：杨健

淮南地区连锁店：超腾电玩专营店

联系人：胡先生 电话：（0554）6645278

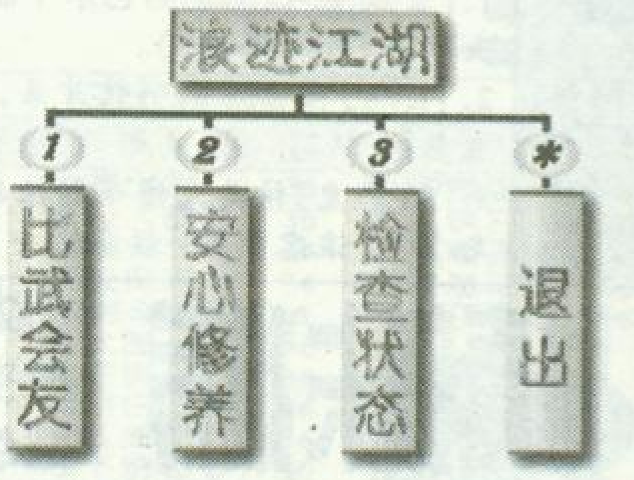
巢湖地区连锁店：梦圆电玩专营店

联系人：马先生 电话：（0565）2336033

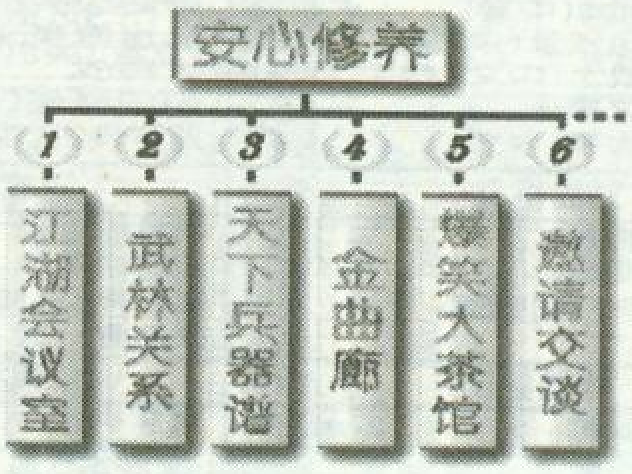


明朝末年，武当、少林、等十七大门派人才济济，门下弟子多是仗剑独行，笑傲江湖，行侠仗义之事更是层出不穷。同时，为了争夺武林盟主的称号，各门派弟子之间的较量也在无休止的进行着……

你，作为一个青年侠客，在投师学艺三年后辞别了师傅，带着满腔的豪情壮志踏入了江湖。在游戏开始，你的侠客级别低得无法想象，内力少得可怜，武器破得不成样子（不要马上挥刀自……杀）。但，你的梦想却是成为本派的掌门人，然后再当上武林盟主！于是，你开始一边向各位武林前辈讨教，一边趁别人不注意偷偷积攒内力（被其他江湖败类发现是要吃苦头的）；然后更换武器，再勇敢地与其他侠客进行比武，用惨烈的胜利换取比金子还珍贵的江湖声望，从而提高侠客等级。



渐渐地，你在某月的月底成为了本派的掌门，然后是令所有侠客仰慕的武林盟主。GAME OVER？错！！！差的远呢！如果没在天下英雄榜中露脸又有什么用（获奖）？再者，万一哪天有个闪失，妈呀！轻者名誉扫地，重者筋骨寸断。这就是江湖，一个由成百上千个侠客组成的真实而又虚幻的江湖。（未完待续）



一、电话游戏怎么玩：

有没有过独自在家进行电脑游戏“课题攻关”时，苦苦思索不得其解的烦恼？有没有过网上 CHAT 面对网友只见文字不闻其声的遗憾？

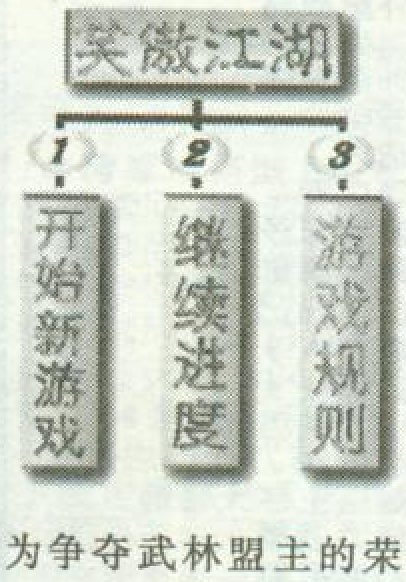
现在，你不仅可以拨打热线 010－26270000 与众多玩家一起切磋技艺，交流心得，还可以参加“乐之声”的全国连网电话游戏。在“乐之声”的多人在线网络游戏中，两两交谈、聚会聊天（真正连线语音交谈，无需打字！）、甚至相互间的模拟搏杀对于任何一个玩家都是绝对可望而又可及的事情，而且所有的消息反馈只需一两秒钟，速度极快！

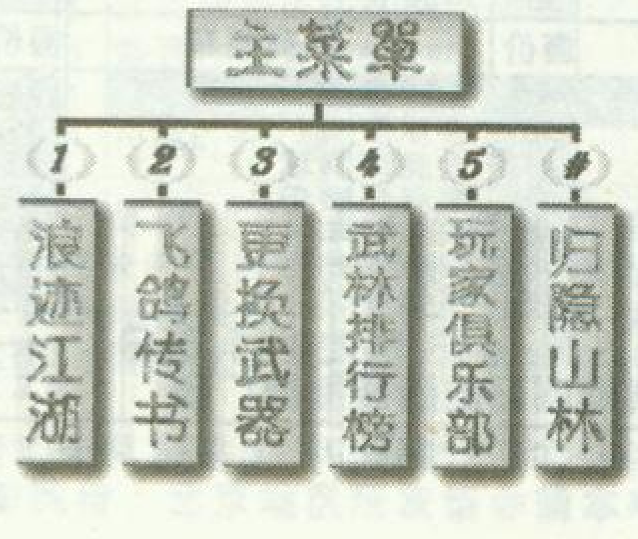
参加“乐之声”电话游戏不需要任何计算机设备，只需要一部双音频电话就能参加了。可以说，在“乐之声”电话游戏中，电话按键就是“键盘、鼠标”，听筒就是显示屏。玩家在拨通“乐之声”电话游戏的热线号码后，根据主菜单语音提示按不同的数字键就可以选择命令参加各类游戏了。注意，第一次参加游戏的朋友请认真听清游戏主菜单再开始按键选择。

其他介绍参见 1998 年《大众软件》第 7、8、9 期相关内容。

二、笑傲江湖游戏简介：

全国首款“即时战略＋RPG”的电话游戏，绝对电话版的 MUD。游戏之所以取名“笑傲江湖”乃是仰慕前辈江湖侠士的英雄气概之故，并非金庸先生的大作修改。游戏中人物众多、地点丰富、情节曲折。随着游戏的深入，当代著名的武侠小说中各种精彩绝伦的场面就会全部展现在玩家的脑海中。作为一个真正的江湖儿女，玩家不仅要行侠仗义，快意恩仇，还要为争夺武林盟主的荣誉而不断努力奋斗。当然，种种爱恨缠绵、凄美艳丽的感情故事也会时常伴随在玩家的身边。另外，该游戏独特的“自我完善”功能，让所有玩家都极难产生“通关”或“爆机”的感觉。酷不酷？





三、陆续推出以下栏目：

《玩家心得》——将刊登各位玩家游历“江湖”的心得和体会。（请在热线中进入“玩家俱乐部”给“乐之声”工作小组留言。）

《每月江湖动态》——江湖形式瞬息万变，世事沉浮变幻无常。正所谓 30 年河东，30 年河西。每月江湖动态将及时向玩家通报每月江湖中现任的武林盟主以及各派掌门人的真实身份。

《公共留言板摘抄》摘录刊登“笑傲江湖”中众位侠客在玩家俱乐部中的精彩留言。以上“乐之声”电话游戏专栏将长期开办。

四、乐之声电话游戏热线号码：

北京（以及其他尚未开通热线的城市）：

010－26270001——“笑傲江湖”全国热线。（正式版）

010－26270002——“笑傲江湖”闲人专线。（新手试玩版）

010－26270003——天下英雄榜。（“笑傲江湖”游戏奖品预告以及全国热线联合排榜）

010－26270005——“乐之声”玩家俱乐部专线。

010－26270008——“乐之声”多人聊天大本营。

上海：52882200——“笑傲江湖”上海热线。

52882202——“笑傲江湖”闲人专线。

52882208——“乐之声”多人聊天专线。

52882205——“乐之声”玩家俱乐部专线。

石家庄：160－1212。贵阳：98679888 或 9500179888。

乐之声电话游戏咨询热线：010－64971912，64971913

E－mail 地址：happyphone@bigfoot.com

网址：http://www.bigfoot.com/~happyphone

新年 北京万和一族电子销售中心 快乐

赠品介绍

A 类：凡购本广告中任何物品满 30 元，既可获赠一个 98 拳皇或侍魂为图案的精美钥匙链。（买即送）

B 类：凡购世嘉、GB 卡带两盘或其它物品价值在 50 元以上，均可获赠：（任选一种）

1.『篮球飞人』荧光彩色不干胶闪卡整版 105 张（另有『七龙珠』、『美少女战士』、『98 拳皇』）。

2.『EVA』漫画原画明信片集，一套 12 张。另有：『98 世界杯』、『98 拳皇』、『EVA2』

3.『98 拳皇』精美大幅布制挂画，80X55 厘米。另有种类：太空战记 乱马 2/1 浪客剑心 福音战士 幽游白书

4.『篮球飞人』黑白大幅布制挂画，110X75 厘米。

5.土星精美包装原版盘一张。

6.清晰传神的游戏及影视偶像照片，一套 10 张．种类有：篮球飞人 幽游白书 七龙珠 拳皇系列及香港各明星偶像

7.1999 年小型精美台历（12 张）种类：篮球飞人、拳皇'98、美少女战士、流川枫专辑

8.1999 年精美彩印大挂历 种类：拳皇'98、篮球飞人、酒井法子、古惑仔系列、浪客剑心、美少女战士、X 档案、火王、圣传、不思议游戏

世嘉新卡推荐

七龙珠－－超武斗传完结篇 对战格斗类 16M 大容量 售价：95 元

航空产业（全中文版）经营 SLG 类型 16M 大容量 售价：120 元

超级玛莉奥（完全超任版移植）动作 ACT 类 16M 大容量 售价：110 元

世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价
古代封印（中文版）	105	阿 Q 连环泡（中文）	115	古代的封印	45	众神遗产	70	魔术师传奇	55
恐龙兄弟 2	39	吞食天地（全中文）	72	主题公园	40	澎湃的电风	80	★超值世嘉合卡★	
三国 5（全中文）	75	封神榜（中文）	85	沙丘魔堡 II	25	梦幻模拟战 I	78	亚瑟传说＋三国 1	135
梦幻模拟战 2（中文）	75	信长霸王传（中文）	73	沙丘魔堡 II ＋火枪英雄	42	光明十字军	65	魔法师传奇＋三国 3	105
皇帝财宝（中文）	85	新光明与黑暗（中文）	80	大航海时代 II	53	光之继承者	65	吞食天地 3＋梦幻模拟战 2（中）	120
众神遗产（中文）	88	三国 3（中文）	55	皇帝财宝	70	信长野望—霸王传	60	吞食天地 3＋三国 5（中）	105
水浒传（中文）	73	大富翁（中文）	74	特殊部队 357	60	A 列车进行曲	49	太空战士＋三国 4	130
三国 3＋信长野望中文	98	三国乱世群英（中文）	55	皇家血裔	80	梦幻模拟战 II	50	成吉思汗（中文版）	125
悟空外传（中文）	75	三国志 2（中文）	73	新超级大战	75	太阁立志传	70	悟空外传＋大富翁	115
大航海时代 1（中文）	75	武将风云录（中文）	95	乱世群英＋大战	98	攻击潜艇 688	38	三国 5＋封神榜（中）	120
大航海时代 2（中文）	78	太空战士（中文）	90	大海战	38	太阁立志传（中文）	95	太空战士＋三国 4（中）	115
新乞丐王子（中文）	135	梦幻之星 4	80	织田信长（中文）	55	中国象棋（中文）	49	石中剑	60
三国 I ＋悟空外传	105	台湾大亨（中文）	65	亚瑟传说（中文）	80	忍者武雷传	70	世嘉制式转换卡	50
对战格斗	**售价**	**对战格斗**	**售价**	**对战格斗**	**售价**	**对战格斗**	**售价**	**对战格斗**	**售价**
98 格斗王（新卡）	70	12 人街霸	35	快打忍者龟	40	VR 战士对铁拳	34	七龙珠—武勇列传	30
超级 16 人街霸	98	世界英雄	50	幽游白书 2	39	恐龙格斗（32M）	45	七龙珠超武斗传完结篇	95
铁拳 3（24M）	80	真人快打完结篇	50	霸王摔交（32M）	54	饿狼传说 2	68	侍魂	40
真侍魂—霸王丸地狱变	40	VR 战士 2	40	豪血寺一族	44	龙虎拳	30	魂之利刃	60
枪战射击	**售价**	**枪战射击**	**售价**	**枪战射击**	**售价**	**枪战射击**	**售价**	**枪战射击**	**售价**
EX 战斗机	34	野马战机	45	真实谎言	33	异形战士	35	特型金刚	35
雷鸟战机 4	37	沙漠风暴 3	35	火枪英雄	33	海星行动组	65	科学怪人	25
空战三合一	49	忍无可忍	35	超级大坦克	31	古楼战机	25	绿色幽林	25
沙漠风暴 II	39	空牙	27	僵尸战争	49	苏丹之剑	25	红色战区	25
毁灭警官	36	米格—29 战机	29	鲛鲛鲛	26	大旋风战机	25	极道枭雄	35
骷髅行动组	59	爆破战士	55	大吟酿	40	模拟战机	25	星际奇兵	35
F—117 隐形战机	39	雷电传说	26	沙漠风暴 I	29	石头家族	25	迅雷行动 3	35
机动双雄	59	无敌飞狼	35	生化人大战	45	战神	25	洛克人	45
空牙＋鲛鲛鲛＋大旋风	55	雷鸟战机 3	29	超空狂龙	35	战场之狼	25	幽灵 2040	38
联合大作战	35	魂斗罗	44	机械战警 IV	39	吸血鬼杀手	38	警匪追踪	35
动作过关	**售价**	**动作过关**	**售价**	**动作过关**	**售价**	**动作过关**	**售价**	**动作过关**	**售价**
水浒风云录（32M）	109	音速索尼克 5	45	兽王记	30	宇宙雄兵	30	瓦的那森林	25
玩具总动员（32M）	49	七喜小子 II	49	忍武者	30	暴力足球	30	时空战士	25
战斧 4	35	美少女战士	48	NBA 篮球	30	地狱火战机	30	电子机械童	25
音速索尼克 3	37	永远的蝙蝠侠	45	HQ 追踪	30	007 情报员	10	武士魂	35
X—MEN II	37	暴力克星	38	时空战机	30	机甲魔兽	30	美女与野兽	25
风中奇缘	57	林克船长	45	卡通足球	30	雷霆战机	30	松鼠先生	35
魔界使者（24M）	46	蝙蝠侠与罗宾	37	双截龙	30	四天明王	30	球界道中记	25
割喉岛	52	侏罗纪公园	44	魔域争辉	30	彩虹岛	30	水中奥运	25
狮子王	47	叮当－机器猫（新卡）	56	昆虫军团	30	海底城	30	海豚 1	25
魔域战士	45	超级玛莉（新卡）	44	森林守护神	30	达尔文战机	30	海豚 2	25
失落的世界—侏罗纪 3	54	复仇者	30	大旋风	30	GP 赛车	30	海豚 3	25
北斗神拳	45	战斧 III	34	冲破火网	30	火暴警长	30	外星战将	25
杨家将	118	音速索尼克 II	32	超级足球	30	冲破火网	30	消失的维京人	25
蜈蚣战士 II	49	鸟人战队电影版	30	武器之王	30	M1A1 坦克	30	外星王子	35
音速索尼克 IV	37	丁丁历险记	48	火焰门球	30	绿巨人	30	书中仙	35
超级忍 3	29	阿拉丁	32	机车王	30	僵尸机械人	30	超人	30
黑水海盗	43	蜡笔小新	40	快打拳头	30	热血足球	30	庞克猫	30
芭比娃娃	45	米老鼠纪念版	56	空战客星	30	魔岛大富翁	30	波斯王子	35
松鼠大作战	48	时空兄弟	45	恐龙杀手	30	西部枪声	30	鬼屋魔影	35
汤姆和基瑞	48	战斗原始人	48	米老鼠历险记	30	唐老鸭历险记	30	丛林日记	36
狮子王 II	44	侏罗纪公园 II	39	战斗原始人	30	绿狗	25	洛克人 3	45
史丁比大冒险	45	战斧 2	49	苏丹之剑	30	霏狒传说	25	蝙蝠侠 5	35
巴洛战士 2	55	魔鬼客星	40	重装机兵	30	恶魔城	45	小木偶历险记	35
安全队长	65	V 型战机	40	俄罗斯方块	30	肥瘦大盗	30	顽皮熊	25
超音鼠	56	辛普森家庭	30	小鬼当家	15	火焰门球	30	魔法王子大冒险	25
格斗四人组 3（24M）	44	忍者蛙	30	SD 梦幻战机	30	粘土世界	25	暴力篮球	30
漫画英雄	37	赌神	30	激光战机	30	魔岛大富翁	30	万能拉斯	30
音速索尼克 I	25	石头一族	30	网球世界	30	异族战士	25	魔种	30
体育赛车	**售价**	**体育赛车**	**售价**	**体育赛车**	**售价**	**体育赛车**	**售价**	**体育赛车**	**售价**
98 法兰西之路（记忆）	65	暴力克星 4 合 1	68	联合职业冰球	45	实况足球 2	33	莲花赛车	38
97NBA 篮球（带记忆）	45	97 足球（带记忆）	45	NBA 争霸战	50	台球传奇	34	顶级赛车	35
98NBA 篮球（带记忆）	50	98 足球（带记忆）	50	温布尔登网球	45	大满贯网球	45	川崎赛车	35
98 冰球	55	篮球飞人	34	印地赛车	42	摩洛哥赛车 2	30	97 曲棍球	35
机车王 2	40	顶级赛车 II	25	F—1 方程式赛车	37	疯狂飙车 3	37	阿根廷联赛	35
十项全能	55	音速 6 合 1	68	大混战 6 合 1	70	摇滚赛车	40	蚂蚁英雄	45
环球赛车	45	超级名车大赛	55	桑普拉斯网球	55	雷电传说 3 合 1	58	足球小将	25

别费劲数了，一共是 310 种

所有卡带（含 GB 及 FC）邮资如下：1 盘 6 元，2 盘 8 元，3 盘 10 元，以此类推。部分文字卡带配有说明书记电池．赠品需付 5 元邮资，其他商品邮资请参阅广告

需要资料请 E－mail:whgameshop@990.net

本店邮购量较大，可能会出现暂时缺货现象，为不耽误您的宝贵时间，在汇款邮购时，请多选几卡以做备用．谢谢合作！

快乐 北京万和一族电子销售中心 新年

给您一个免费试玩 DC～世嘉梦工场的机会!另为您提供索尼 PS 世嘉土星等主流机型的免费试玩活动．这是一个和高手过招的好机会．你不服，来试试!

日本原装 GAME BOY 超薄彩色显示手掌机,可通用现有 GB 卡	售价:760	邮资:20
日本原装 GAME BOY 超薄荧光手掌机(金银装),淡绿色发光屏幕,可黑夜使用	售价:440	邮资:20
万信原装 GAME BOY 标准型手掌机 附:四节原厂电池及说明书	售价:295	邮资:20
万信原装 GAME BOY 标准型手掌机 + 皮套 + 电池 + 放大镜 + 100 合 1 以上 GB 卡	售价:350	邮资:20
万信原装 GAME BOY 超薄型手掌机 高清晰度 附:2 节原厂电池 及说明书	售价:360	邮资:20

GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价
超值推荐:勇者斗恶龙．怪兽篇．附送原包装,说明书及记忆电池．售价:75元						口袋妖怪特别限定版		售价:75元	
国际象棋	26	异形 3	26	美少女战士	26	未来战士	26	蝙蝠侠	28
太空战士 3	55	海上战役	26	新音速小子	38	魂斗罗 6	26	饿狼传说 2	28
怪鸭	26	蓝精灵	26	赤色要塞 2	26	蝙蝠战士	26	玛莉兄弟	28
蜘蛛侠	26	超魔神英雄传	55	蜡笔小新	26	双截龙 2	26	98 海战	28
F—15	26	兔宝宝家庭	26	沙罗曼蛇	26	七喜小子	26	蚯蚓战士	28
魂斗罗	26	铁甲威龙 3	26	上尉密令	26	丛林小子	26	真实的谎言	28
汤姆猫	26	热血硬派	26	篮球大赛	26	聪明笨伯	28	吞食 3(中文)	36
黑猫警长	26	忍者龙剑传	26	机器猫 2	26	冒险岛 3	28	三国英雄中文	36
忍者龟 3	26	美国特工	26	美人鱼	26	口袋妖怪 3	58	第二次(中文)	36
泡泡龙	26	李小龙	26	国盗物语	26	斗神传	28	口袋魔鬼 2	36
侏罗纪 3	58	海湾战争	26	世界杯足球	26	红车	28	98FIFA 足球	36

GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价
98NBA 篮球	36	恐龙世界	36	风中奇缘	36
牧场物语	36	超级大战 2	36	真人快打 3	36
口袋恋爱	36	97FIFA 足球	36	街头霸王 2	36
饿狼特别版	37	超级玛莉 6	36	玩具总动员	36
饿狼传说 2	36	96 格斗天王	36	阿拉丁神灯	36
口袋妖怪(红)	36	鬼太郎	36		
蛋仔俱乐部	36	疯狂赛车	36		
月影村的怪物	36	幽游白书 4	36		
米莲战机器人	36	斩红郎无双剑	36		
四驱车 2 代	36	地下游园事件	36		
狮子王	36	三国志(中文)	36		

GB 超低价单卡

凡购二盘 GB 合卡送一盘 GB 单卡(可自选),买二送一!!!(新推出单卡不送)

凡购二盘 GB 单卡送一盘 GB 单卡(本店选送),买二送一!!!

GB810 侏罗纪公园 3(全中文 RPG)96 格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆)	110元
GB811 侏罗纪公园 3(全中文 RPG) 98 法兰西世界杯足球 音速小子 5 代 卡拉乡村 疯狂泰山 2 代 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵 2 代 (电池记忆)	110元
GB812 (格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) 魂斗罗 2 代 飞龙拳外传 魁男塾 N64 玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉 4 代	68元
GB813 (格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) SD 战国传说 轰炸超人 5 代 客星兄弟 蓝精灵 饿狼传说 2 代 战国物语 幽浮精灵 3 代	68元
GB501 96 格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	68元
GB502 恶魔城 3 黑船党之迷 三国志 3(中文版) 创世外传 沙特传说	78元
GB701 97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 高尔夫 网球 世界保龄球	75元
GB902 超魔神英雄传 恶魔城 3 大战争 3 创世纪外传 勇者历险记	85元

GB4801 龙珠勇士 等	55	GB6601 98FIFA 等	55	GB3602 泡泡龙 3 等	55	AG4201 五子棋 等	55	AG1204 饿狼传说 3 等	65
GB4802 雷霆战机 等	55	BG3601 恶魔城 3 等	55	GB5201 街头天王 等	55	AG3201 蜡笔小新 等	55	AG1201 霹雳武士 等	65

GB801(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪 2 代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆)	100元
GB802(RPG)玛莉 6 代 四驱车 2 代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆)	90元
GB803 96 格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地	60元
GB805 96 格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战	60元
GB806 超级街霸 2 魂斗罗 2 代 泡泡龙 小叮当 2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番 2	60元
GB807(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志(中文版) 96 格斗天王 恶魔城 3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆)	120元
GB808(RPG)吞食天地 3(中文版)鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	120元
GB1001 三国英雄(中文版) 96 格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	95元
GB1002 口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	85元
GB1003 97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	65元
GB1004 吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	105元
GB1005 卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 锄大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	65元
GB1007 吞食天地 3(中) 96 格斗天王 鬼太郎 新大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 美女麻将 玛莉医生 滚动方块 米老鼠 5 代	115元

以上均为 GB 合卡,编号代表合卡数量,例:GB801 代表 8 合 1 卡,GB4801 代表 48 合 1,以此类推。如需邮购,只要写清编号即可。

特新 GB 单卡											
	大贝兽物语	35	星际战争	35	98 世界杯足球	35	武藏传	35	名侦探柯南 2	35	GB 全攻略:含以下游戏
	天外魔境 2	35	98 海战	35	GO GO 少年	35	桃太郎电铁 3	35	实况足球 2	35	口袋妖怪 吞食天地 迷你四驱
	四驱车 3	35	口袋怪兽大竞赛	35	化石创世纪	35	超魔神英雄 2	35			太空战士 3 风来西林 每册/25元

经典 FC 卡带									
	魔神英雄传(创世纪)	58	圣火徽章 2	45	第二次机器人大战(中)	65	水浒传(中)	78	本栏 FC 卡买二送一,50元以下卡带均可任选
	半熟英雄	58	圣火徽章 3(中)	58	第四次机器人大战	68	战国风云(中)	68	
	太空战士 2	45	圣火徽章 5	68	勇者斗恶龙 3	65	成吉思汗	48	
	太空战士 3	45	圣火列传(中)	45	勇者斗恶龙 4	66	吞食天地	45	
	三国志 2	58	荆轲新传(中)	45	勇者斗恶龙 5	66	吞食天地 3	65	
	三国志 3	58	封神榜(中)	58	大战役(中)	56	4 合 1 吞食天地 3(中)	88	
	三国志 5	58	重装机兵(中)	58	东方传说(中)	56	太空战士 1+2	66	

各类主机及配件

各类主机及配件	价格	邮资
索尼 PS 多用途专用功率放大器～含:双声道立体声输出 220V－110V 变压器 AV、S 端、RF 射频输出．多路 AV 分播等功能	520	40
新型:台湾原装新型 PS 专用 VCD 电影卡,无须引导盘,直接使用,对应 1.1 及 2.0 版本碟片,环保设计无需电源	420	20
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型(附:振动手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书)	1280	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型 + 通用电影卡(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书)	1520	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7501 型(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书)	1250	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7003 型(附:振动手柄 220V 原装电源 立体声 AV 电视连线 全中文说明书 相应软件)	1290	50
日本原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄 转换电源 立体声 AV 线 220V 原装电源 说明书)	1020	50
任天堂 N64 游戏机专用光碟机(多功能 能与电脑连接进行程序修改 随机送 100 余个相应游戏软件)	1760	70
新型:原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕高清晰度液晶显示,可接驳电视及副手柄,随机送外挂电池盒一只)	560	35
台湾主板世嘉五代 Ⅱ 型双制式十六位机,通卡率高,兼容性强(附:双手柄,AV 线,射频盒,射频线,转换电源,说明书及卡带一盘)	160	45

索尼专用红外无线大摇杆	特价 135	索尼原装 PS 振动手柄	140	世嘉 Ⅱ 型机用 AV 线电视连线	15	世嘉专用强力飞行摇杆(送对应软件)	30
原装土星专用电影卡(2.0 版)	560	PS 中文金手指卡(带书可解调出游戏动画)	85	世嘉 Ⅱ 型机用射频电视连线	10	PS 彩色透明限定版记忆卡	55
索尼 PS 专用鼠标(配相应软件)	115	索尼 PS 专用格斗手柄	45	世嘉 Ⅱ 型机用 AV 转射频连接盒	20	PS120 单位记忆卡(记忆量为普通之 8 倍)	80
土星专用仿原装 16M 记忆卡	70	索尼 PS 组装标准手柄	15	超任主机 磁碟机双用电源	40	PS 对战线	25
土星专用金手指密码卡 2 代(带书)	85	索尼 PS 专用 VCD 电影卡(新 2.0 版)	355	世嘉 16 位掌机专用电源	40	PS 组装振动手柄	105
索尼专用震动大摇杆	195	世嘉机用 6 键标准小手柄	10	PS、SS 双用振动光枪(直玩"化解危机")	115	★以上配件邮资均为 15 元	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ 汇款及邮件请寄至:北京东四邮局 630 信箱★☆★☆

收款人:闫志刚　　邮编:100010　查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂 6 号

★以上价格均为外埠玩友邮购价,北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价,谢谢。

万和 game 北京万和一族电子销售中心 WANHE ELECTRONIC SALES LTD

特稿

微软公司对 DC 操作系统的说明

緊急インタビュー

Powered by Microsoft Windows CE

—Windows CEの標準搭載— で

ドリームキャストはどうなるのか！

业界解密情报 玩家尽收眼底

●最近关于 DREAMCAST 的议题不少。就一台新问世的游戏主机而言，大家往往将重意力放到厂商公布的性能上，或者是它有什么样的配套软件？似乎没有谁去关注游戏机的软件开发环境。DREAMCAST 身上有一项重大优势，便是它采用了“WINDOWS CE”作业系统。那么读者会问，在游戏机上加装“PC 使用的 OS”，有什么好处呢？DC 这套 OS 是以怎样的型态出现的呢？我们一起来听听 MICROSOFT 的回答。下文仅供读者参考。



DC 与微软的关系

DC 是一台凝聚着各相关领域知名厂商之最高技术力于一身的主机。废话少说？世嘉在 94 年初便希望能够用上微软的开发系统，那一次的来龙去脉我们也可透过下面的访谈窥出些端倪。当然，双方总的成果是：MICROSOFT、SEGA 的种种注册商标一并出现在新主机上。

在去年 5 月 21 日那次盛会上，微软总裁比尔·盖茨先生藉由 VIDEO LETTER 发表讲话——“一款将为家用游戏主机建立起新标准的作业平台诞生！”，盖茨先生在这个公开的场合特别强调了与世嘉之间的合作关系，以及对新主机的展望。而在 7 月 1 日展开的“WINDOWS WORLD EXPO“会场中，赫然于机身上印着“WINDOWS CE”标志的 DC 主机参与了展示。

在 PC 普及率相对远高于亚洲的海外市场中，微软的占有率较高。因此这次的合作，MAYBE 会为世嘉带来意想不到的商机，同时，这也是微软第一次进入情报家电领域。

耗时一年以上开发出最优化 DC 专用 OS
将来会按步就班地进行升级，不断强化
美版 DC 预定使用“DIRECT X Ver.6.0”

——首先，我们想知道什么时候微软决定与世嘉合作？

JAMES SPAHN(以下 JS) ■其实，我们并没有明确的说过“要与 DC 合作”这类的话(笑)。而如果回头看看的话，约五、六年前 SS 成立时，他们便曾经来找过我们，想要在上面搭载我们的作业系统（以下 OS)。当时世嘉便认为这在将来会有极高的发展可能。但是，当时的 SS 在硬体上的设计太过复杂，而且在整体效能上，也未朝向已成为今日电玩主流的 POLYGON 来发展；另一方面，我们当时的主流产品也只有 WINDOWS 的 3.0 及 3.1 版，这些 OS 还无法强力地支援游戏的开发，所以才会无疾而终。而目前，现在我们已经开发出“WINDOWS CE”(以下 CE)这种精简版的 OS，今日的微软更已开发出搭载在 WIN98 内的的 DIRECT X 这种专门为游戏所设计的技术！同时，世嘉近日也成功发展出搭载了 SH4 及 POWER VR2 这种机能上接近于 PC 的游戏主机，因此将 DIRECT X 技术移植到这款主机上是完全没有问题的。就是在这种情况下，我们不知不觉地就结合在一起了(笑)。如果当时在 SS 上市时，我们便能够顺利的结合在一起，相信在五年后的今天，我们应该早就在市场上闯下一片不可动摇的江山才对呢！

——游戏开发商对 DIRECT X 表示过什么样的意见？

JS■虽然 DIRECT X 上市至今不过才四、五年而已，但是在最初

的版本到今天的"5.2"版这个演过的过程中，我们也已经得到许多美国及日本的PC游戏开发商所提供的改进意见。虽然这套技术并不是由原本就擅长于设计游戏的团队所开发的，因此，如果没有这些由使用者们所提供的意见，相信今天这套技术在实际的运作上一定会遭遇到无数的问题才对，这套技术被应用在设计游戏上也不会这么地顺利。其中一个非常明显的例子，便是有关3D的部分，DIRECT3D当时在日本就被某些人，尤其是那些专门开发街机游戏、必须要求图像能够快速运作的人们提出希望其处理速度能够更快一点的要求，这些意见不断地反映给我们，我们也会不断地推出功能更强的新规格提升版本，在每次收集到好的意见后，我们不断地推出新版本以强化机能。因为这回我们提供给DC的是与WIN98同等的东西，如此一来，即使是日本的开发商也可以顺利地进行开发。

——PC版的OS大多可以不断地升级，而DC的呢？

JS■其实DC的开发系统和一般的相同，都可进行升级。为什么会这么说？因为这主机的OS都完全地存录在在光碟中，该作业系统并未存放在主机内的记忆体中。在使用OS时，主机会自动读取光碟上的资料，然后启动游戏。因此，即此，即使该套OS或驱动程式发展出更新的版本，都不会产生升级上的问题。这样一来，大家便可轻松地升级，同时又可以轻松地追加新功能，提升整体的效能，让这台主机在软体的机能能够如PC一般不断地加强。而明年秋天预定在北美发售的DC就将采用"DIRECT X6.0"版本(日版5.0)。

——换句话说，就是将一切与游戏开发相关的软体都存放在光碟上。这样一来，在游戏读盘时会不会产生时间过长的问题?或者这样问:DC的12倍光驱和16兆记忆体够用吗？

JS■由于DC使用的OS本身只有1.2MB而已，因此读取所有的资料也只不过两秒钟就够了，两秒钟读取全部资料。同时在升级后其容量也不会增加，虽然我不敢说每个版本的OS都会控制在1. 2MB附近，但是我们公司的目标却是1MB(笑)!为了达到这个目标，我们公司内部也对这套OS做了相应的调整。由于DC的硬体规格不会改变，因此某些针对让复数的作业环境运作的内码便可以删除，同时某些适合PC却不适合DC部分的也会被删除。对于PC来说，虽然DIRECTDRAW、DIRECT3D等2D、3D的驱动程式是不可缺少的，但是在DREAMCAST上，我们会将两者的驱动程序结合起来，将它的容量减少到300~400K左右。最后，我们也会针对网际网路所使用的通讯协定TCP/IP进行调整。因此，这次我们并不只是将旧有的东西移植过来而已，而是制作一个全新的主机。

——刚才曾提到"读取全部的资料"，难道可以对部分资料进行读取吗？

JS■这便是DLL(DYNAMIC LINK LIBRARY)的概念，我们在设计时便将作业系统设计成数个不同的部分，这样一来在主机启动时便可以只读取需要的部分。不需要时只要将记忆体中的相关资料释放；需要时再将这些资料读取进来。由于过去的游戏主机无法进行复杂的记忆体管理，因此未曾采用过这种方法，而现在的DREAMCAST将会支援"虚拟记忆体"(VMS)，更加有效地管理记忆体。

——效能上，贵公司提供的OS会有怎样的表现？

JS■其实我们已经花费了一年半的时间对SH4,POWER VR2及WINCE的OS进行调整。在基本核心的部分，我们已经针对SH4的特性进行了优化工作。基本上，我们将核心的部分进行重组，以人工的方式进行调整，因此在速度上算是很快的了。我想，这套OS应该算得上是世界上运作速度极快的作业系统了。换句话说，未来大家便可以利用与PC相同的介面来进行DREAMCAST游戏的开发，将其硬体的性能提高到最高境界。



Microsoft
生产部门经理
James.M.Spahn

将来に目を向け戦略的に考えていたセガとやっと組めた

译:为了今后的发展,与世嘉结成战略伙伴

●INTERNET事业部门WINCE市场部经理。与SEGA签约后，负责商业及生产计划，以及行销宣传等与DC相关的工作。最近忙于对软件商进行技术说明。

游戏的开发者可以更自由地发挥他们的创造力 “CE”系统给 DREAMCAST 提供了很宽松的环境

——相信会有软件设计厂商想要自己用独自的技术以及开发软件来设计游戏。但这在技术和契约上，可能吗？

JS■基本上是可行的，因此软件制作者们也可以依照他们过去的做法来设计游戏。如果他们有办法可以直接地控制 DC 这个硬体，是否要采用我们所提供的技术，这完全由他们自己来判断，并没有什么关系的。无论是完全不使用 CE、完全采用 CE、只使用部分 CE、只使用最低限度的 CE，无论以哪种方式来设计游戏都可以。



↑SH－3 在手掌机市场业绩不错，此型 RISC 芯片专门对应 CE2.0。

举例来说：开发商可以利用独自开发的 3D 资料库来取代 DIRECT3D，但是如果制造商想要直接以自己的系统来操控 DC 硬体的话，这时可能会与使用以往的 OS 系统时一样，产生过慢的问题。虽然一般的公司只要一年或一年半的时间便可以发展出速度较快的系统，但是在这段期间，我们的系统还是会不断地进步。这么一来，无论在金钱还是人员上的负担都会变成一种风险。如果再将时间产生出的变数考虑进去的话，到时候能否有令人满意的表现就是一个很大的疑问了。相信 99％都会出现“NO”的情形。过去在游戏的制作上，设计人员的创造、开发大概占了百分之五十，硬体效能等真实技术等级的开发费用也占了百分之五十。但是，如果利用我们所提供的系统，这样一来，在基础的硬体技术设计上只要花费一到两成的资源，而剩下的八成资源都可以花在软体的开发上，因此即使对于硬体的开发未花费太大的心力，软体的制造商还是可以开发出不错的软体的。在相同的时间里，软体厂商便可以设计出更有趣、附加值更高的东西。除此之外，由于目前既存的游戏大多采用了 WINSCOK 或 DIRECT－PLAY 的技术，而在 DREAMCAST 上也有相同的机能，因此在这款主机一上市之后，立即可以提供与目前游戏制作极为相似的设计环境。

——在提供这么好的开发环境下，世嘉及软件开发商必须支付其他额外的专利费用吗？像你们的技术支持与更新？

JS■这是显而易见的——我们与 SEGA 所建立的是一种商业上的互惠关系，因此，SEGA 所指定的权利费用并未像你所说的那样增加。而微软更不会因此向其他支援的软件开发商收取任何费用的。厂商们可以自由决定要不要使用 CE，无论他们做何选择，所支付的权利金却是一成不变的，只要厂商们拿到 SEGA 认证，便可免费得到相关的技术支援。

——这么说软体厂商能够得到一个较好的开发环境，SEGA 也藉由 DC 获得成功，玩家们也可以享受到更好的游戏。那么，贵公司又可获得什么好处呢？

JS■说真的，我们在金钱上是不会得到多少好处的，一般的状况下游戏大多是“由 PC 移植到 DC”，而“由 DC 移植到 PC”的情形较少。但我们微软这种 PC 厂商也希望能够早一日能在 PC 上使用从办公用到娱乐用的所有软体，进而早一步让家用游戏主机的游戏在 PC 上出现。这一点也是我们当初在和 SEGA 合作的时候所作的考量之一。

——你们是否认为以游戏主机作为家用通信终端是非常重要的呢？

JS■我们认为这网络社区的架设将会是潜藏在日本市场内的一大商机，无论是上网聊天，或是上网进行即时的游戏连线对战再或是上网购物这在日后的生活中将是不可避免的。

——在这次的 DREAMCAST 上，浏览器（阅读网络主页的软体）之类的周边是怎么考虑的？

JS■我们将会同时开发一套类似“INTERNET EXPLOER Ver4.0”的网际网路浏览器软体，这套软体届时将会支援在进行各种网路连线游戏时所需的功能（各种工具等），让玩家们可以一边上网，一边玩游戏。在 PC 上，虽然上网时必须先做好连接浏览器的动作，但是在玩游戏时，主机将会自动连接浏览器。同时，这套网际网路浏览器软体也搭载了可以让使用 MS GOTHIC 的家用电视屏幕的画面获得大幅改善的功能。

——你们对于所谓互联网在游戏机上难以普及的论点有什么看法？

JS■虽然我们还不知道在开始的时候会不会出现很棒的相关软体，但是我们的目标是要开发出一个可以让主机及时上线的标准化作业系统，因此相信在 DC 上一定会产生出不同于传统游戏类型的新题材游戏。这回 DREAMCAST 的最大特征便在于它在一开始便附加网际网路的连线功能。因此它便拥有产生不同于一般游戏主机的新类型电玩游戏的可能性，相信玩家们的生活型态也会因为这个上网的功能而产生极大的改变。玩家上网以后便可接触到世界上的其他游戏设计师，与世界上某处的玩家一起玩相同的游戏，在相同的环境下一同进行游戏的开发，在游戏中得到彼此沟通的题材。同时玩家们也可以和在另一个地方的好友一起上网游戏，和海外的玩家进行对战，相信这种透过网际网路的连线游戏方式一定会对日本的游戏文化产生极大的改变。

我们希望在开始发售后的三个月内能够达到一百万台的销售量，如果其中有一成的人利用其网路的功能来上网，那便会一口气增加十万人的使用人口，这当然会对现有的传统游戏型态产生冲击。



首先藉由 DREAMCAST 让 SEGA 登上第一？接下来呢？原来是这样……

——今后贵公司会不会因受到其他硬体厂商的邀请而与之展开合作呢？

JS■目前我们尚无计划与任天堂及索尼合作，至少目前这是绝对没有可能的事情。我们决不会拿石头砸自己的脚。在家用机的业界中，只有第一，没有第二，因此，我们不会让成为第一名的机会就这么轻易地丧失掉。就目前业界的状况来看，相信有很多软体制造商一定已经感受到 DREAMCAST 的魅力了。由于 DC 在性能较现世代主机提高很多，而在软件开发方面的技术转移上其障碍却很低，接下来的，我不说大家也清楚——只有公司政策上的成份了。而关于这方面，我们将尽可能地与 SEGA 积极进行沟通，以加强彼此的关系。

微软也会制作 DC 的游戏吗？

SPAHN 说如果可能的话，他们想要移植一款 PC 游戏。难到连微软都想要制作游戏了吗？SPAHN 说"如果是简单的游戏，完成基本操作大约需要两个星期的时间，如果是一款 3D 游戏，移植大约需要花费两个月。为了将移植的实例推广给大家，我们想要试着移植一款游戏。至于是否要进行贩卖，则又是另外一个话题了……以我个人来说的确想要试试看。"相信 DC 在北美推出后，MICRO SOFT 丰富的上市软体一定会引起世人的注目。

——在情报家电的领域上，你们陆续地发表了将与松下、日立、索尼等厂商进行合作的声明，你们会不会将在 DC 中得到的经验应用到其他领域之上？

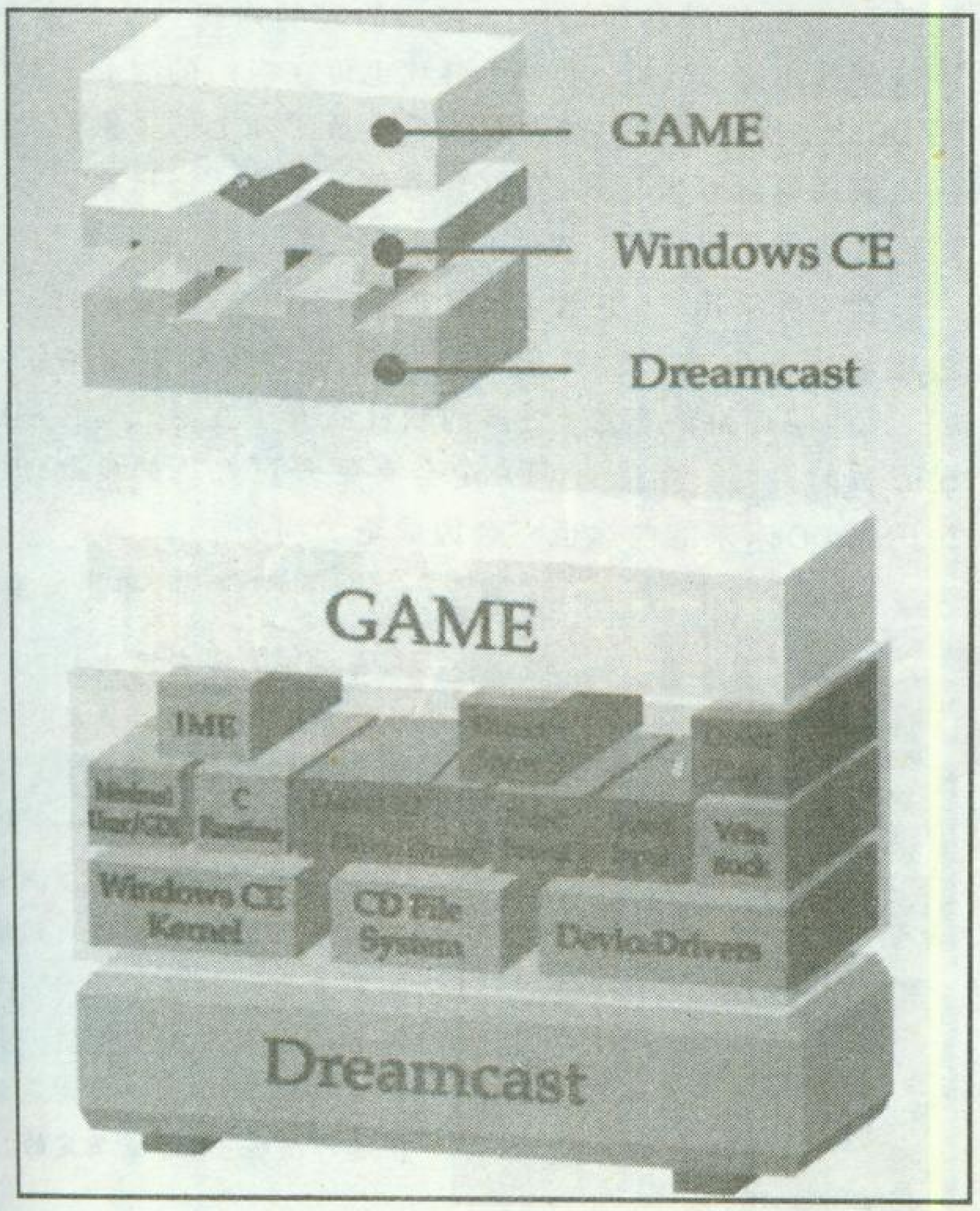
JS■在关于游戏主机这个方面，只要 DREAMCAST 还存在于这个市场上一天，我们便不会与其他的厂商合作。但是至于在其他的情报家用电器领域，我们当然会尽可能的让"WINDOWS CE"在这些领域上有所发展。虽然在这些硬体上恐怕用不到 DIRECT3D 这方面的技术，但在高画质的影像及声音的播放、与互联网连结的技术，或者在利用遥控的技术进行输入等方面上，似乎能利用到 DIRECT X 的种种功能，进行和互联网与其他周边硬体的连结。



"EAGE OF VAMPIRE"是微软公司出品的网络游戏

鸣谢：
美国微软公司
世嘉PC事业部

专业术语解说篇



←游戏（也就是程式）、作业系统、硬体三者间的概念图。当然，这与实际情形尚有一定差异。
将作业系统零件化，单读取核心程式（即：管理记忆体等能够让作业系统正常运作的部分）及其他必要部分到记忆体中即可。附有 IME（"平假名⇆汉字"变换机能）。

WINDOWS CE 与 DIRECT X

■针对 WIN95 专用游戏所开发的"DIRECT X"

所谓的 DIRECT X，是一种被应用在 WIN95（以下 95）上，让玩家们能够在 PC 上玩到品质不输给次世代或者是大型机作品的游戏开发资料库。尽管 95 是一种面向处理文书、表格等的商业用软件，在连接网络系统方面亦具有很强的功能，但此套系统在高速画面的切换以及 3D 多边形处理方面，缺点便会显露。因此，95 下多是 RPG、SLG 等游戏，ACT、STG 则不多见。

为了解决这个问题，开发出 95 的厂商微软又开发出了 DIRECT X 这套辅助工具，在 95 加上 DIRECT X 后，95 过去所不擅长的画面显示得到了意想不到的提升。

DIRECT X 于是将过去 PC 在处理画面上的问题一一地吸收、解决。我们都知道，即使全部的 PC 都装上 95，在不同的 CPU 及 GRAPHIC ENGINE 下画面处理的效能还是会因此而产生不同的结果。当然，使用者在终端机前所看见的画面亦会受到 CPU 的处理能力及 GRAPHIC ENGINE 本身绘图性能的影响而产生差异。而这一套 DIRECT X 却可以在执行游戏程序的时候对 PC 机内的 GRAPHIC ENGINE 和 SOUND ENGINE 进行管理，即使 PC 主机无法提供游戏软体所要求的硬体机能，它也能够利用软体上的机能来补足硬体上的不足。这时游戏软件不再直接对主机硬体下达进行描绘或发出效果音的命令，其程序必须对 DIRECT X 发出命令，这样一来，无论主机在硬体上的差异为何，玩家却可以玩到品质相近的游戏了。换句话说，DIRECT X 不单可以提供给玩家在 95 上玩到各种不同类型的游戏，同时它还是一种让软件商能够轻易地开发出适合各种硬体配置的游戏开发软件。

■DIRECT X 在 DC 上起的作用

DC 为什么采用 DIRECT X 技术呢？当然，只要设计出能够直接控制 DC 的硬体的程序，那么即使不用 DIRECT X 照样设计游戏。但是，在这种情形之下，软件开发商则必须首先对 GRAPHIC ENGINE 及 CD－ROM 等硬体的构造进行“检讨”——这些硬体到底拥有哪些机能、到底要利用哪些指令来控制这些硬体等问题进行详细地解读工作。这无疑造成游戏开发时间多出许多。

针对这个问题，如果能用 DIRECT X 来开发游戏，这时一切有关控制硬体的工作便都可以完完全全地交给 DIRECT X 来负责了，开发者即使对 DC 硬体的控制方法没有深入进行了解，也能够藉由 DIRECT X 来发挥 DC 的机能。

造成“游戏的开发周期和制作成本双双降低”之原因，至此读者应有所了解。厂商自然而然地会将更多的思路转移到“软件”这部分上来。这便是 DIRECT X 这套技术在 DC 上的一大功用了。

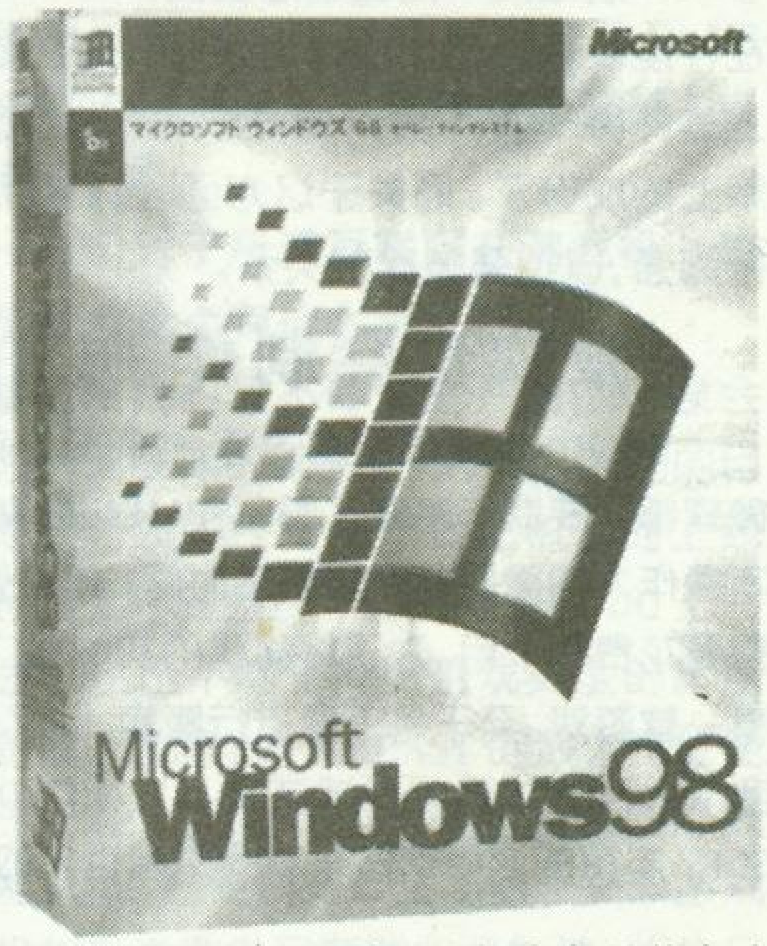
■DIRECT X 里面的种种功能

其中最主要的当属 DIRECT DREW 机能。DIRECT DREW 负责的便是控制 GRAPHIC ENGINE 的工作，也就是负责控制二次元画面的描绘工作。一旦 DIRECT DREW 接受到来自游戏软件所发出的画面描绘命令，则服从此道指令对图型处理器进行控制，让它执行实际的画面描绘。

此外，负责处理眼下游戏中不可或缺的的三维画面的，便是 DIRECT 3D 了！显示 VF3 角色时，程式必须将无数的多边形组合起来，产生画面上所需的图案（MODELING），接下来再将真实的图像贴在这些角色身上以产生质感（TEXTURE MAPPING），最后再将完成的三维角色转换到电视等二次元的画面上（RENDERING），而我们在屏幕上所看到的 3D 角色便是在这些过程中完成的。DC 的 DIRECT 3D 可以完全控制住 POWER VR2 的动作，当 DIRECT 3D 发出绘图的命令之后，POWER VR2 则根据指令发挥 DC 的硬体本领，描绘 3D 的影像，而最后 RENDERING 过程中进行的 2D 制图工作仍交由 DIRECT DREW 来执行，产生实际的画面。

■PC 游戏开发商能否加入 DC?

DC 所采用的 WINDOWS CE，是一种将一般掌上型电脑上所使用的精简版作业系统 CE 加以改良，除去 DC 上所用不到的视窗及图像指令机能，只存入 DC 所需的最小功能精简版。由于所有 DC 用户在硬体规格上完全统一，因此，DC 上所使用的 DIRECT X 便可以大量删除那许多为补足各硬体规格上的不同所提供的机能，这也是为了能够积极地发挥出 DC 硬体机能的精简版本。在作业系统的的基本核心部分上，它与一般的 CE 完全相同，而 DIRECT X 在软件的使用方面也和 95 完全相同。



↑DC 的 OS 也是由微软包办

此外，在 DC 这台游戏专用机的 CE 中使用 DIRECT X 来执行软件，与一般情况下在 PC 上制作 CE 软件时所使用的开发工具相同，这些，在 95 和 98 中都可以看到。

因此，PC95 下的游戏开发环境，已然就是现成的 DC 游戏开发环境，开发商不必另外准备其他的硬体控制软件。同时，各种针对开发 95 专用游戏所开发出的程式设计精华及软件工具都是可以用在 DC 游戏中的。这样，软件开发商就可以在他们所熟悉的开发环境中于较短的时间内将一个崭新 DC 游戏制作出来。当然，95 专用游戏也可在极短的时间内移植到 DC 上，反之亦可。过去出于成本及时间上的考量而尚未加入家用电玩开发行列的 PC 软件商，相信一定可在更短的时间及成本下完成 DC 软件。

在率先采用了 CE 和 DIRECT X 后，DREAMCAST 打破了过去游戏开发商与硬件制造商之间那种长久以来格格不入、谁也不服谁的态势，更多的软件商有了在游戏海洋中畅游一番的勇气，相信日后一定会有更多更好玩的游戏登场……而 DC 未来的前途也将会因此更为明亮。

（科技记者/平野寿康）



←日版 DC 所采用的 DIRECT X 和去年 7 月 25 日凌晨 0:00 在日本秋叶原发卖的最新版视窗 98 中适用的同级别“X” VER5.0 相容。DC 在发售前便已吸引了数目非常庞大的软件开发商——这在从前的主机上似乎还没有发生过——开发环境优越这一因素是否在起作用呢？答案是肯定的。

Dreamcast Magazine



1. DC硬件大检阅
2. VR战士3·组队战
3. 郑问之三国志
4. 蓝刺
5. 死亡之屋2
6. 血腥弹药·死亡之屋外传

《电子游戏软件》
新年第一期
倾情奉献

DC特集

硬件软件　通通收录

特别企划
99年No. 1

Dreamcast

Dreamcast（本体）



「DREAMCAST的开发概念在于“游戏与通信”的概念上，其中，在游戏表现的部分这款主机远远地凌驾于目前所有的主机之上，而通信部分，利用专用MODEM，也提供所有的玩家门一个全新的“家庭游乐场”」。

根据目前所公布的情报看来，这款主机在外观及SEGA的标志上已经与四个月前所公布的模型机资料有些少许的不同，同时在主机的右侧也第一次的装上了散热风扇，这在家用主机上可是创举（图片下），而这风扇的声音也不会太吵。



CPU SH-4 128位元图形引擎，内藏32位元RISC　动作周波率200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS GRAPHICSENGINE PowerVR2CG　绘图性能：300万多边形/秒以上画像显示处理机能：PUMP MAPPING/FORG/ALPHA BLENDING/TRY·LINEA·FILTERING/环境MAPPING/ANTI-ALIASING/反射光EFFECT MEMORY 16MegaByte(64MBSymchronousDRAM×2)　VIDEO MEMORY: 8MB SOUNDMEMORY: 2MB/TEXTURE MEMORY: 8MB/SOUND MEMORY: 2MB SOUNDSUPER INTELLIGENT·SOUND(32Bit RISC)内藏/DSP内藏/最大同时发音数：64CHENNEL/TIME VARIENT FILDER采用/ADPCM方式对应　其他机能　搭载MODEM、计时机能、播放音乐CD等　外型尺寸、重量　190mm(宽)×195mm(深)×78mm(高)/2.0Kg



↑在Dreamcast的机体内部装置了散热用的小型风扇，除了主机、控制器之外，同时还配备了电源线、AV线、MODULAR线。

「目的是要凌驾于目前市面上所有的家用游戏主机!!」

速度快、性能强、价格又便宜的
SH-4晶片

这台主机的CPU采用了由日立利用最新的RISC技术所开发的中央处理器，这利用最新CPU制程技术（0.25μm制程）所开发的处理器以低廉的价格提供超高的性能，同时在利用其搭载的作业系统后，更能够发挥出最大的效能，其主要任务是处理各程式及对周边晶片发出命令、计算多边形等。



↑图片中的处理器与实物有些差异。

记忆体的大小是SS的2.6倍
MEMORY

这款主机的内存除了在五月所发表的16MB的主机内存之外，其他还包括了8MB的显存（TEXTURE RAM、FLAMEBUFFER）、2MB的音效用内存等，因此共搭载了26MB的内存，尤其是这次所公布的音效用内存更是SS的4倍。同时，在利用ADPCM的压缩技术下，其资料量将成为原本的四分之一，因此音效用内存可说是原本的16倍之多，除此之外，在显存方面他也采用了Power VR2的VQ压缩技术，因此在显存中可容纳其四～五倍的容量（相当于32MB~40MB的容量）。因此，这款主机也完全不必使用类似扩展内存的记忆卡来储存游戏进度，而成本也可以此而降低许多。

家用主机的必备机能
PowerVR2

这是由英国VIDEO LOGIC公司与日本NEC公司所共同开发的GRAPHICS ENGINE，它与SH-4相同，都是在最先进的0.25μm制程技术下所完成的，在这一片小小的晶片中具备了高速演算处理、计算高度复杂的画面的能力，这晶片本身可在每秒内处理三百万个多边形，这可是PS及SS的十倍以上喔!



↑由发表会上的展示看来它具备了各种特殊效果的处理能力。

「再一次与关系良好的YAMAHA合作」
SOUND

这回Dreamcast采用了内藏特效用DSP的YAMAHA高效能32位元RISC音效处理器，这处理器不但支援XG规格，同时也对应ADPCM模式，除此之外这个音效处理器也支援可在一定周波率区域产生特殊音效的TIME VARIENTFILDER，相信这回在声音上的演出一定非常的不错。

何谓XG规格

这是负责开发SOUND ENGINE的YAMAHA公司在1994年所提倡的一种有关电子乐器等音源的统一格式，它具备了与世界的标准规格GM相容的特性，同时也与ADPCM相容在利用考虑扩张性的音色配置、更多的音色数及各种特殊效果下，它可以发出有如最新电子乐器及电脑音乐的声音。

设置了四个插孔，可连接各种周边设备



「虽然在这款主机设置了四个的手柄插入孔，但这并不只是单纯针对让四人同时游戏时所做的设计。利用这四个插入孔，玩家们将可同时连接各种不同的周边设备，例如键盘、鼠标、可辨识声音的麦克风或摄影机等，日后只要有新类型的游戏登场，这时这些相关的周边设备便会成为游戏的必需品，而这些插入口的设计就是针对这项需求所预留的。」

手柄用端子

在主机上设置四个分别独立的序列输出入端子端，这款主机的手柄将比SS的手柄插端更快速的对相关资料进行存取的工作，而手柄的形状也是依耐用性的考量来设计的，在打开电源时也可以辨别插入或拔出的动作。

手柄

在这款主机的手柄上配置着与一组过去相同的十字键及一组以类比方式来收发信号的摇杆（可同时使用），在手柄的表面还配置着A、B、X、Y等四个按钮，而在内侧则配置着L、R两个按钮，虽然这些按钮在某些格斗游戏上可能会不敷使用，但到时候还会发售相关的专用手柄，专门用来管理手柄Direct Input的资料库其基本容量便可同时管理三十二个按钮及六组摇杆，因此在游戏时将不会受到指令输入的限制（Dreamcast的Direct Input与Windows用的并不相同）。这手柄除了单纯的控制游戏的按钮之外，还配置了两个可插入虚拟记忆体等周边设备的插端，这样一来玩家们便可带着记忆着自己游戏记录的手柄到各个好友的家中与他们游戏了。除此之外，这款主机在本体上并没有RESET的按钮设计，因此到时候可能会采取利用手柄上的按钮组合来进行软性的RESET动作。

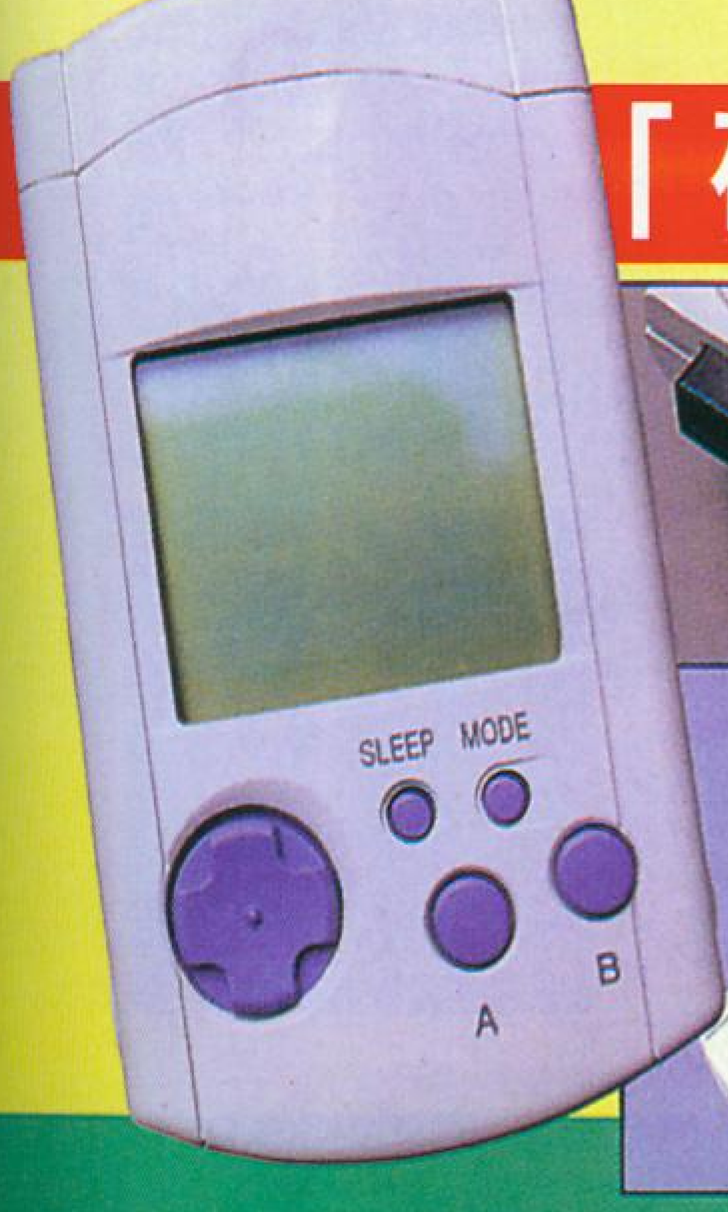




↑这款手柄在START按钮的形状、刻在按钮上的文字（A、X）的字体等都有所改变，其材质与主机相同，因此重量很轻。

「确实、正确、高速地传送资料」

VIRTUAL MEMORY虚拟记忆体







虚拟记忆体是一种对游戏的进度进行存取的记忆装置，这个记忆装置本身便可以当成情报的携带末端。虚拟记忆体之间还可以彼此进行情报的交换，它之所以未采用最近市面上十分流行的红外线传输方式，其理由在于使用直接连接的方式以便在传输时达成「更确实、正确、高速」的目的。由于利用红外线的传输方式在速度上会受到相当的限制，如果为了解除这个问题，他们必须采用高价的光送授信模组才行，而如果利用目前所采用的直接接触传输模式，在进行资料传输的过程中受传输的资料也较不会发生流失的情况，同时还可能以较高的速度来传送资料。目前已有VMS的「哥吉拉怪兽大图鉴」在市面上发售了，玩家们可以去买来玩玩看，先体验一下那种感觉。



因应大容量的需求，GD-ROM的容量高达1GB

GD-ROM

DREAMCAST ORIGINAL FORMAT

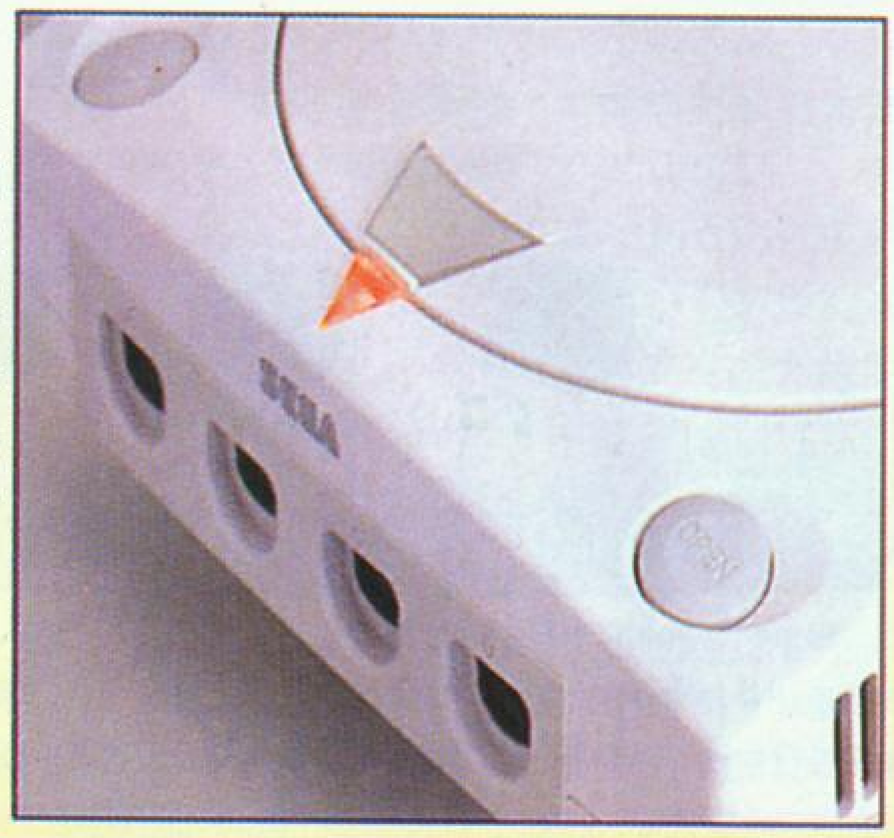
GIGA BYTE DISK-ROM

高密度光碟

过去我们曾经为大家介绍过DC所采用的是高密度的光碟片，而在这里将更详细的为大家介绍这光碟片。

「这回DC上采用了称为"GD-ROM"(GIGA BYTE)新格式的光碟，光从其英文名称来看，相信大家便可以了解，每一张这种光碟的容量为1GB。换句话说，其容量大约是普通光碟片的两倍左右，为了将大量的CG动画以及系统资料使用在游戏之中，大容量的储存媒介是绝对必要的，因此这回的光碟片的资料容量提升为1GB。相信一定有很多人会问为什么不使用DVD呢？其实理由很简单，在考虑成本的前提下，这是很难达成的，DVD的相关周边的成本都很高，再加上开发环境的考虑，于是不采用DVD」。

GD-ROM DRIVER SPEC
最高12倍速/MEDIA GD-ROM
(ORIGINAL FORMAT CD-ROM)



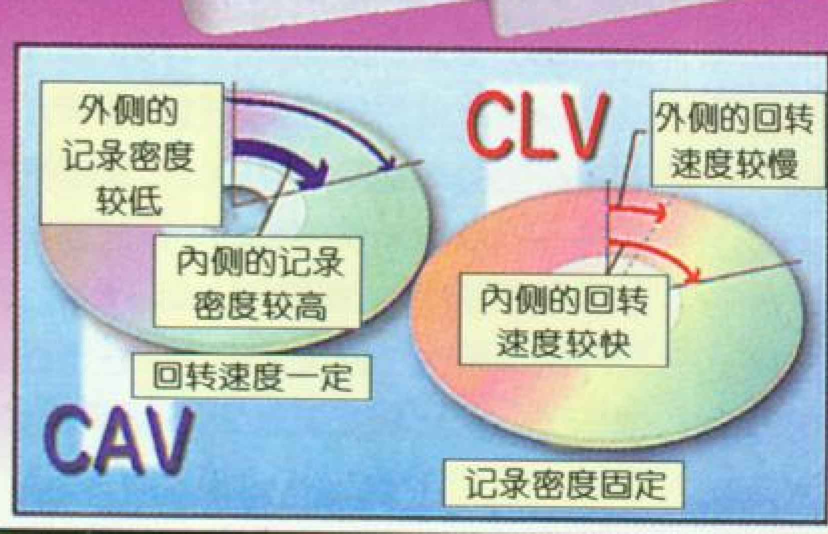


由于由YAMAHA所开发的GD-ROM采用了高密度的1GB容量格式，因此其记录密度为传统光碟的两倍左右，换句话说我们可以将两倍容量的资料记录在这光碟媒介上，在高于传统光碟片容量两倍的帮助下，读取光碟资料的PICK UP LENS将必须更为精密才行。除此之外，虽然成本较传统的CD-ROM来得高，但是大容量却也是其不可多得的一大优点。

由于此光碟媒介采用了独特的高密度格式设计，因此无法使用传统的PC或者是光碟机来读取，这样一来这种特殊的光碟媒介也具备了防止盗拷的功能。除此之外，因为这是一种以传统光碟为基准所研发出来的新一代媒介，因此各机材、环境只要将原本的设备稍加升级即可读取，因为目前所完成的影像等与过去可压缩的影像有所不同，因此在软体开发工作进行时，必须实际的输入磁片内的资料进行检视才行。根据佐藤博士所提供的情报看来，要将DVD导入目前的工作环境内还必须克服相当多的困难，这也是为什么采用GD-ROM的原因了。

除了容量之外，它还采用了十二倍速的CAV方式的DRIVE，这样一来也可以缓解光碟片读取速度太慢的问题，所谓的12倍速指的是可以12倍的速度读取资料，每秒大约可以读取1.8MB的资料，是SS的两倍。

CAV与CLV



GD-ROM是在游戏主机上第一次采用CAV记录模式系统，能够大幅缩短资料读取镜的移动时间。过去游戏主机的光碟机多采用CLV这种密度固定的记录模式，所以为了能够稳定地读取资料，读取内侧资料时就不得不加快碟的转动速度，而读取外侧资料时就要减慢转动速度，这样一来读取资料的速度便会因此而减慢。CAV则是采用了角密度一定的设计，因此无论读取内侧或是外侧的资料，光碟片的旋转速度都是固定的。

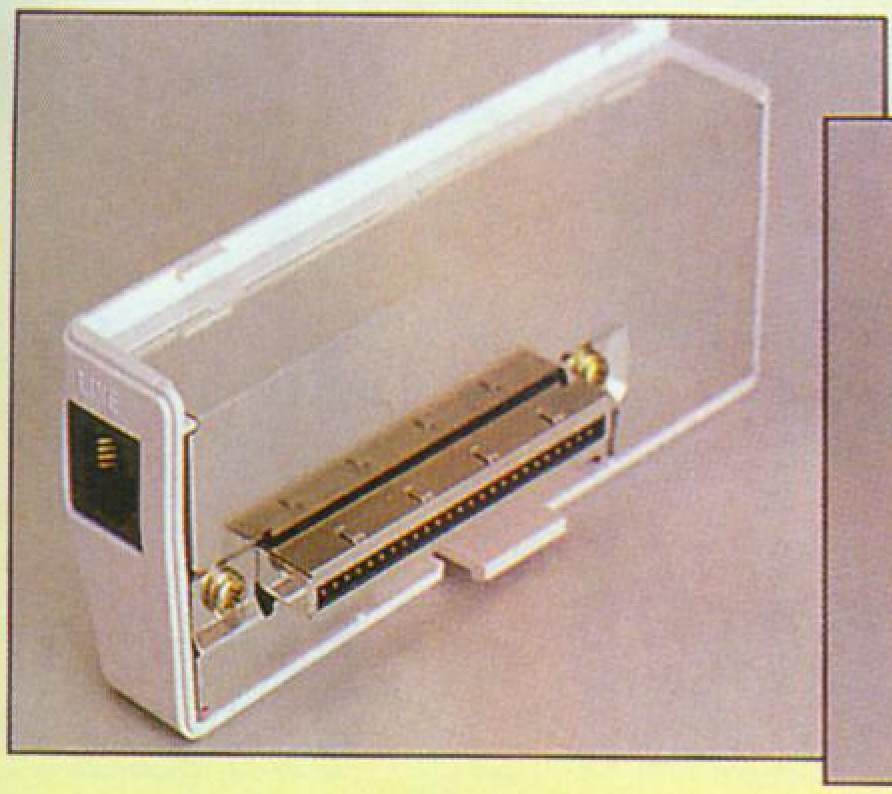
→在开发时制作了无数的试版，(图片上的便是可写入一次的光碟片)。



以一般通信线路的品质来看，33.6Kbps的速度最值得信赖

MODEM 可拆卸式的设计







MODEM SPEC
33.6Kbps：V42及MNP
支援MNP5通讯协定/可拆卸式设计

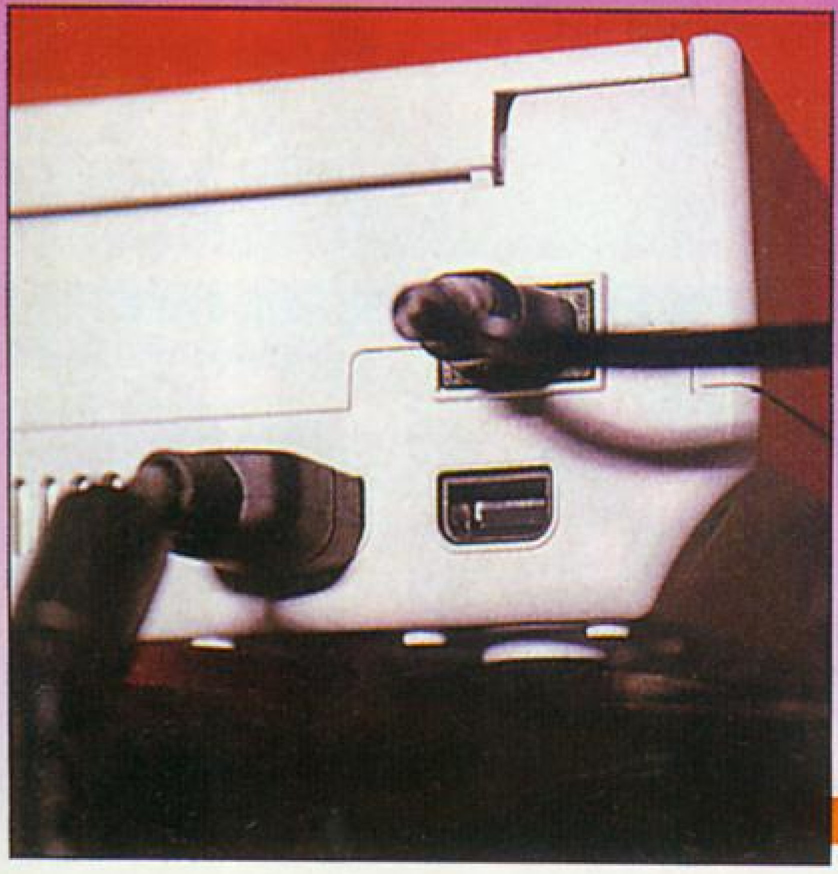
在现代这个资讯发达的社会中，家庭中的电话线路和移动电话已经成为相当重要的通信工具了。为了让电话线路除了能够与他人交谈之外，再增加一项「传送电脑资料」的功能，MODEM就变成一种不可缺少的必备工具了。所谓的MODEM是一机可以将在电话线路中所传输的类比讯号与电脑及游戏主机所使用的数位讯号作交互转换的「转换机」。如果没有MODEM的帮助，电脑或游戏机的资料便无法透过电话线路来进行传输，而电话线路中的讯号也无法转换成电脑或是游戏主机可以使用的资料。

这回在Dreamcast上已经把未来会成为电玩主机标准配备的MODEM搭载在机体之内，其传输的速度为33.6Kbps，也就是每秒钟可传输33.6Kb的资料。以现在电话线路的能力看来，这已经是最高的传输速度了。虽然目前市面上看得到更高速的56K的MODEM，但是因为目前电话线路的效能不足，因此33.6Kb的传输速度，无论在速度及品质上都是最稳定的。由于这款MODEM对应了V42数据通信的错误修正规格，因此可以高速而又正确无误的进行传输。除此之外，因为它也具备MNP5（MICRO COM NET WORKING PROTOCOL CLASS5)的通讯协定机能，因此可以解决为了修正错误所产生的速度不足、以资料压缩的方式来提升传输速度，虽然这些规格在未来也会被淘汰，但它也对应ISDN（总和数位通信网路：64K~128Kb/秒）的数据TA(TERMINAL ADAPTER：ISDN)线路专用的接续末端）。所以在短时间內，它还能够完全满足玩家的需求。

在通信的领域上与半导体的技术一样，是以倍速的速度在成长，而且相信日后也会不断的进步。过去的大众通信网路系统将来可能全面转换成ISDN或者是卫星通讯，以目前的一般电话线路的通讯品质来看，33.6Kbps的传输速度可说是最值得信赖的速度了。而为了让日后数据机有升级的机会，这个数据机也采用了可拆卸式的设计，如果未来的通讯网路进化到以ISDN为主，大家只要将此媒介转换为ISDN的媒介即可。

SEGA由16位元的MD成长到配备数据机的DC，而在利用了数据机的通讯功能之后，电玩游戏的领域也变得越来越宽广。现在，SEGA终于将数据机列为DC的标准配备了，同时为了在日后通讯技术进步时能够加上升级，因此采用了可拆卸式的设计。

背面的端子为序列埠

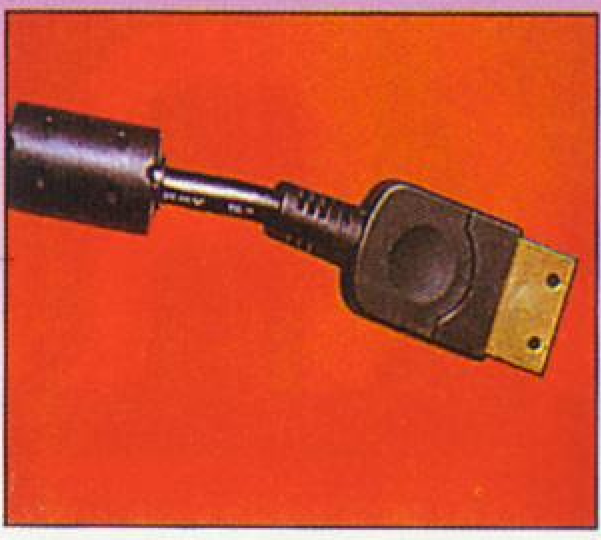


配置在主机背面电源下方的小小扩充埠经过SEGA正式的发表后，终于证实这是一个序列埠，虽然目前这序列埠的用途尚未公布，但拥有相同序列埠的SS（下方图片）可利用他连接通信对战线、MIDI转换装置、打印机、磁碟机等周边，有了这些周边之后，搭载了Windows CE的操作系统将可发挥出更大的功用。但是在目前还是无法连接USB（UNIVERSALSERIAL BUS 12MB/秒，最多63个周边的连接规格）周边。



MULTI AV端子与电源

其他的端子还包括了AV端子与电源端子。AV端子与SS相同，连接头可连接VIDEO、S端子、RGB端子及音源。然而这次连接头的形状却经过了改良，在连接时不必担心接触不良及损坏的问题，而电源则采用了是內藏式电源。



←这回所公开的便是VIDEO端子，至于S端子和RGB端子将另外发售。

Dreamcast

Dreamcast

Virtua Fighter 3tb™





Dreamcast的“VR战士3tb”于和各位玩家见面了！目前发售日以及价格都已经决定了，而游戏本身的完成度也一天天地在提升。这次我们要为玩家们介绍在东京电玩展中所展出，完成度已达80%的展示版画面。不逊于街机版的华丽3DCG画面，绝对会让玩家大呼过瘾！



和主机同时发售 定价5800日元!!

VR战士3tb

●机种：Dreamcast ● SEGA ● 11月27日发售● ￥5800 ● 1-2人玩

你能够分辨得出来吗!?

Dreamcast版 [3tb] 很便宜就能买回家!

透过实机所播放的展示画面，Dreamcsat強大的图像处理机能令人赞叹不已。尽管"VR战士3tb"的完成度只达80%，但展示出来的画面简直就和街机版不相上下。所以看起来几乎无法分辨两者的不同…真是令人伤透脑筋。就连操作的感觉、动作的流畅度都与花费了将近100万日币所开发出的MODEL3基板极为相近，连内行的玩家看了都为之欣喜若狂。在东京电玩展会场中所播放的展示画面其完成度可是比这次编辑部所刊载的画面还要来得高哦!

电玩展中的画面完成度达80%!!


Dreamcast版

←角色身上细微的部份在经过视点修正后，简直就和街机版本完全一样。


街机(MODEL3)

←结集尖端技术精髓所制作而成的MODEL3基板，其美丽的画面到2年后的今天仍然位于业界的顶端。

已完成的舞台隐藏了和街机版的不同之处!


Dreamcast版

由完成度60%开始


Dreamcast版

一口气完成

↑比起未显示生命量表的60%版本、80%版本的完成度大部分和街机版相近。部份的角色动作也变得不那么生硬。

80%就几乎等于成品


Dreamcast版

↑不管是巨人绞杀或是激烈变换的招式，都能明确的显示出来!

Ver Up! 比赛加入了换幕画面!

结合细小的切割画面，表示出下一场出战角色的换幕画面也即将完成。就连对战画面也一样，移植度高到让人找不出任何的瑕疵。极细微的部份也完美的让人无话可说。


←换幕的画面就是这个样子。这次所确认的角色都包含在内。

Ver Up! 追加重播画面以及慢动作重播

60%的版本无法放重播或慢动作重播画面。不过80%的版本是绝对没有问题的。看到角色缓慢而又细腻的动作，真是一点也不会输给大型电玩版。当然重播画面也会完全移植。


←尽管动作变慢，也不容易找出画面的瑕疵。

Ver Up! 胜利姿势也移植吗!?

每一个角色都会有四种不同的胜利姿势。像是杰克与影丸的胜利手势、以及陈佩隐藏的伸展姿势也将会移植。但是编辑部目前只确认了普通的胜利姿势和战败姿势。


←隐藏的胜利姿势以及战败的姿势也都完成了吗?

在SEGA的发表会上所有在场的人都感到惊讶!

10月6日（星期二）在东京电玩展开幕之前，SEGA先行举行了一场Dreamcast版游戏的发表会。由于会场中设置了数台Dreamcast"VR战士3tb"的试玩主机，而大受注目。下图就是当天会场的情况下。


↑可以使用5位角色的试玩版。连水银战士也出现了!

对应VMS的大型摇杆


DC专用摇杆

↑会场中展示了能够实际操作的摇杆。操作的手感真是不错!

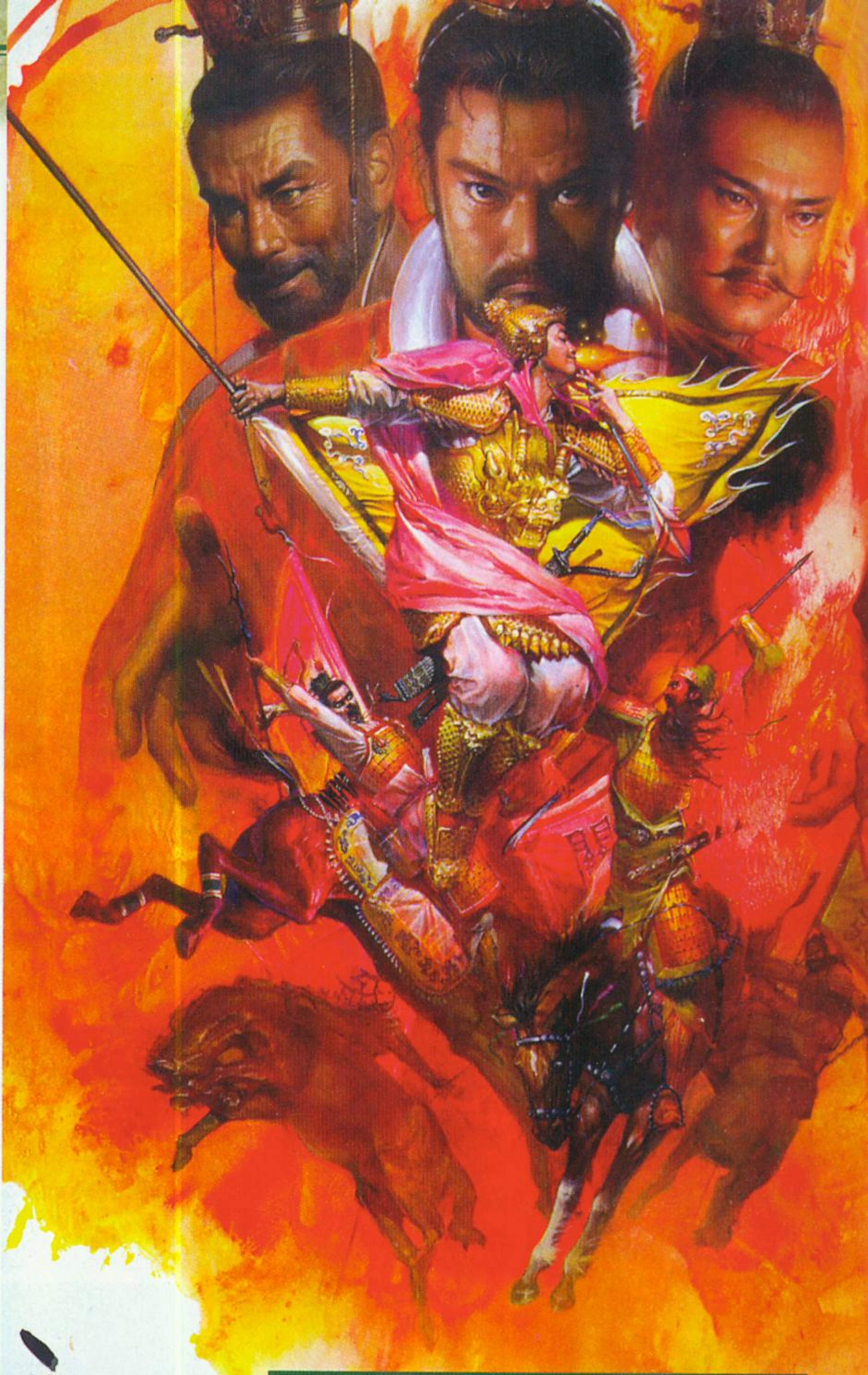
CECK it CUT!! 看来在家中享受"VR 3"已不是梦想了!

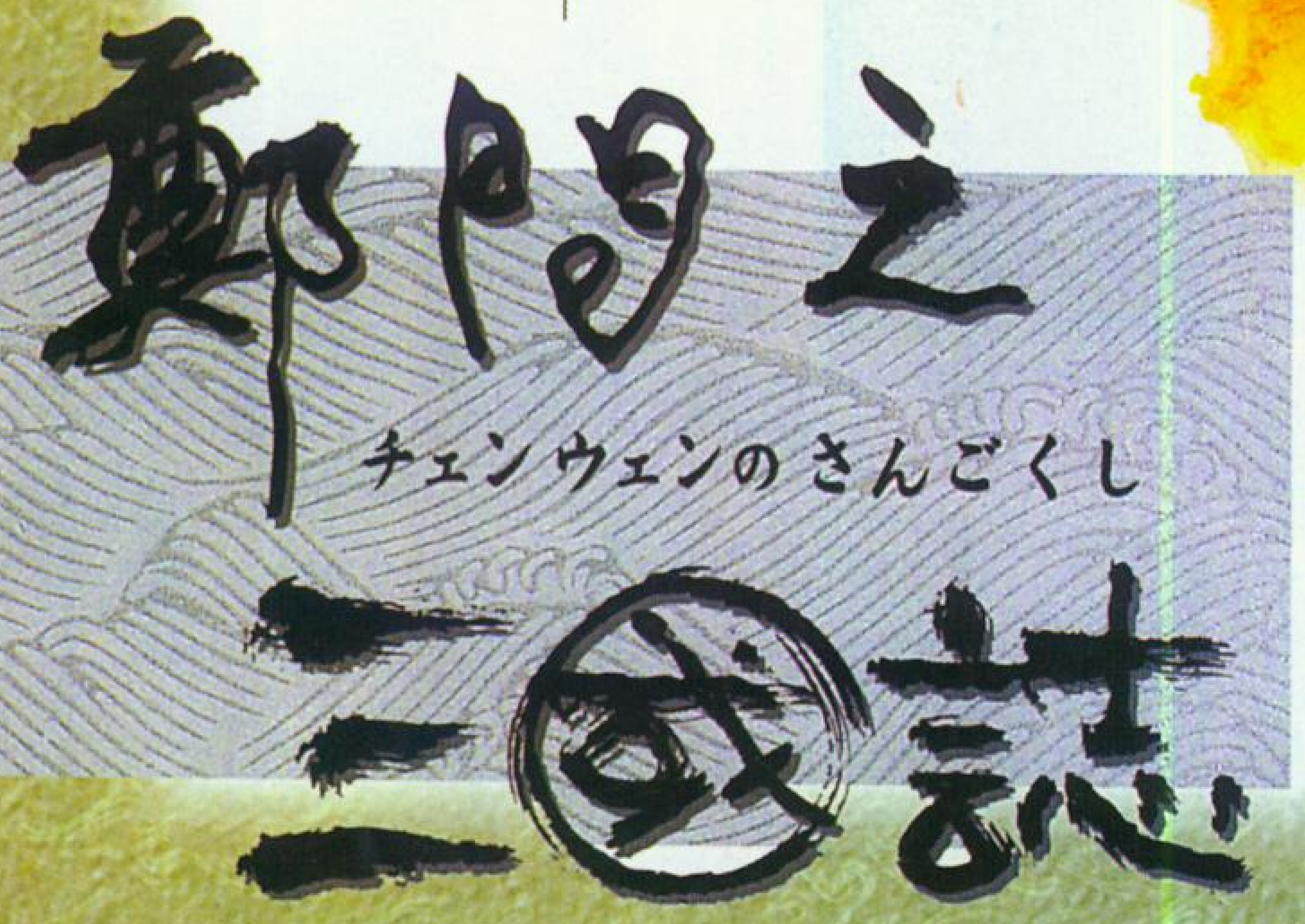
新时代的三国志

GAMEARTS出品的原创SLG

与「格兰蒂亚2」一同发表的另一款软件，竟然是GAME ARTS公司首度以「三国志」为是题材来制作的模拟游戏。它的名字正是「郑问之三国志」，以大胆且强力画风受到高评价的漫画家郑问先生，将把其热笔下的三国人物精细地呈现在Dreamcast主机之上。

●对应机种：Dreamcast
●厂商：GAME ARTS
●发售日：未定
●价格：未定





郑问先生个人档案

本名：郑进文　1958年12月27日生

在台湾美术专科学校“复兴商工”毕业后，于26岁时发表个人漫画生涯的处女作“战士黑豹”。代表作是“东周英雄传”。曾获得日本漫画家协会优秀奖以及台湾图画金鼎奖等奖项，备受各界注目。在这回的作业上，听说他数度重复阅读了原作小说，并且以其丰富的想像力，毫不保留地将三国人物精致地描绘出。



↑虽然只是位漫画家，但郑问先生的画风却已受到世界性的肯定。在日本也是相当受到大家的欢迎，在讲谈社的企划下，他的画集正在各地发售，并且销售成绩不错。

这回为什么要推出三国志？且听GAMEARTS怎么讲

继承汉朝王室的血统，以复兴汉王朝为职志的刘备，后来成为蜀汉的皇帝。与关羽、张飞这2位义兄弟的感情相当深厚。他那忧国忧民的情怀以及仁民爱物是其人格上的特徵。



在此之前已数度游戏化的题材“三国志”，这回竟然是由从未出品过三国志的GAME ARTS手中推出，为何会选择在DC上推出呢？

据GAME ATRS公司表示，追求最先进制作技术与最高品质是他们的宗旨。而这回将要针对他们所出品的“郑问之三国志”以及对于今后游戏的展望，作详尽的陈述。



在Dreamcast中才能呈现的究极2D影像

“郑问之三国志”是一款在DC软体中相当罕见的游戏，完全没有使用POLYGON来构筑画面的游戏。在流行使用POLYGON制作游戏的3D游戏时代中反而不使用POLYGON，其最大的理由便是要完全地发挥DC的2D表示机能。DC的全彩色1677万色高解像度影像表示，其精密度将逼近电视荧幕的极限性能。也只有利用这种机能，才能让郑问先生的高品质原画完全呈现在游戏中。这是DC主机才可能实现的梦想。



↑在Dreamcast主机完美的2D表示机能下，得以让如此鲜明华丽，如相片一般的高品质影像呈现在游戏当中。

总数多达400位的武将将在郑问先生的笔下于DC中重现

在这游戏中登场的武将，总数多达400人。其中有200人是由郑问先生亲笔描绘的，而其余的200人则是郑问先生的弟子所描绘，并由郑问先生监修的人物。这些人物所展现出的豪华感，是同类型游戏所无法比拟的。透过他们笔下所描绘的触感，是十分难得一见的。这可说是款连大人都会仔细地去欣赏，具有极佳气氛的游戏。





↑游戏中的人物画全都是在这样的笔触下描绘的。看不到以电脑绘制的人工画像与POLYGON图像，值得一再欣赏。

●对应机种：Dreamcast
●SEGA
●预定99年1月14日发售
●价格未定
●1人玩



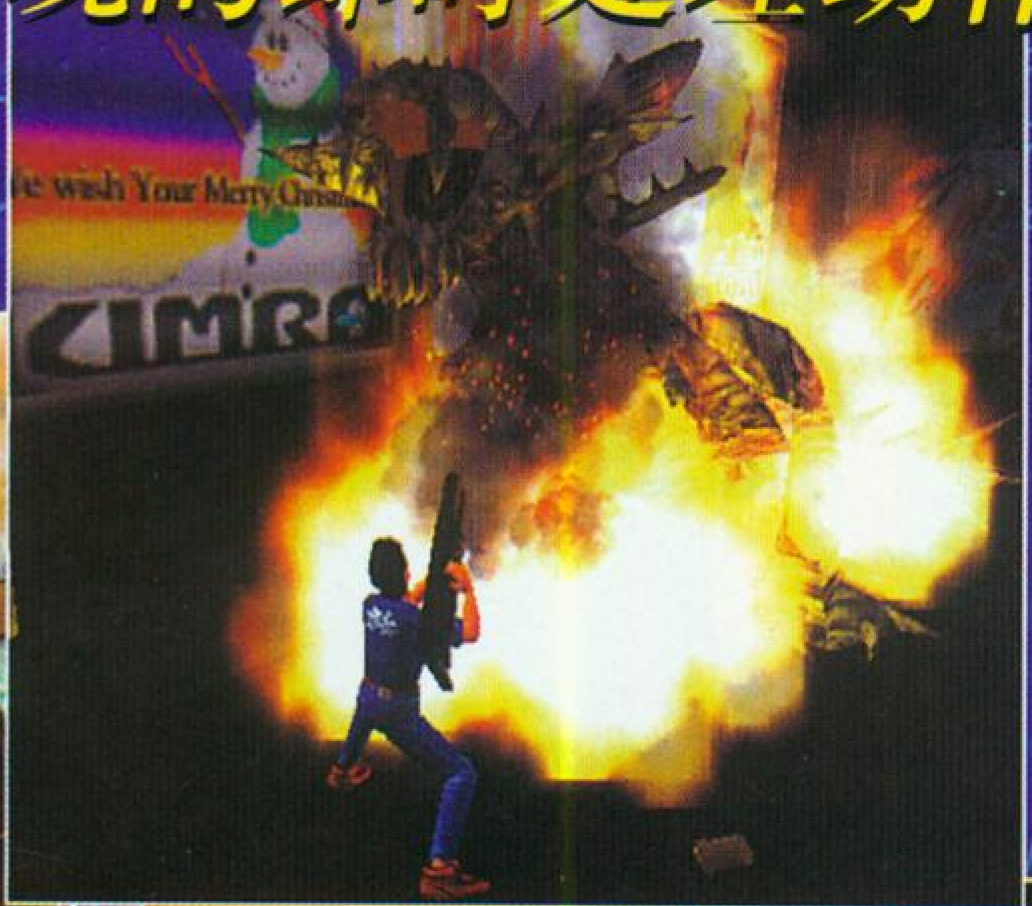
蓝刺

将刺激的动作以及冒险的要素两者结合为一，
令人期待之娱乐大作发表!!

TINGER

ブルー スティンガー

透过足以媲美电影的影像来表现的即时处理动作!!



对于今年冬季即将造成一股旋风的 DC，各家软件公司莫不争相发表各种类型的相关游戏。在这股风潮中，CLIMAX・GRAPHICS 公司满怀信心所推出的"蓝刺"，是他们加入 DC 的第一弹娱乐大作。高画质的画面、电影般的人物呈现，再加上经由好莱坞著名制作小组精心的怪物设计，简直就是充满了许多让人期待的要素。



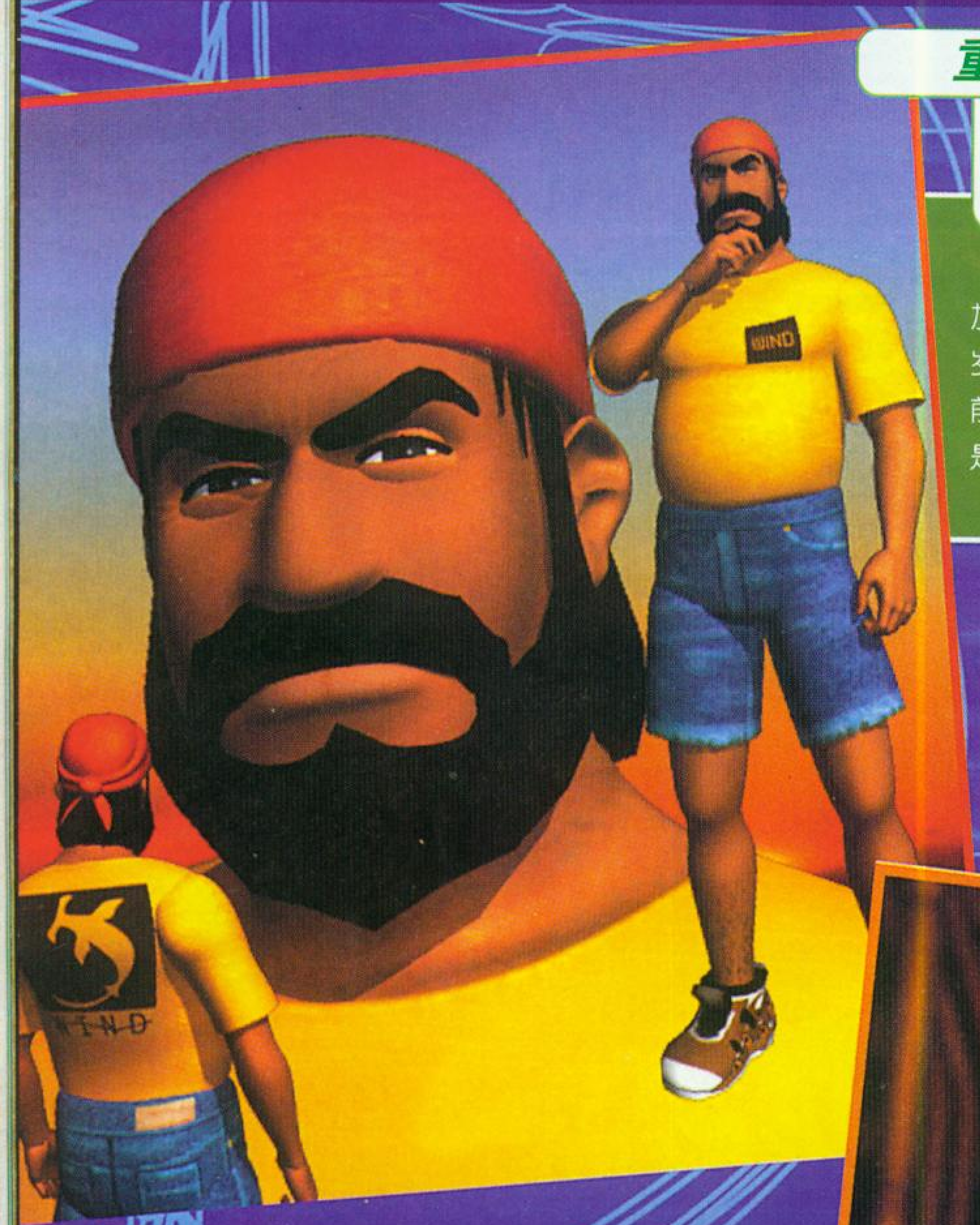


"蓝刺"是一款以某个开拓岛上建造的市镇为舞台的动作游戏，在游戏中玩家有时要解开出现的各种谜题，有时要和可怕的怪物对战。本游戏的CG画质就如同制作公司CLIMAX・GRAPHICS名称所象徵的意义一样，肯定会让各位玩家眼睛为之一亮。由于游戏所呈现出来的3D空间是经过细心的制作而且充满真实感，再加上有许多高密度的影像线条，所以不禁让人觉得即使说成是"DC中的代表作"也不为过吧！这期是第一次公开画面，编辑部将以这些影像为中心，为玩家介绍游戏系统的概要、故事简介、主要角色…等。

充满神秘感的配角们

在“蓝刺”中除了艾利奥特之外，另外还有3位重要的角色。就目前现有的资料先为玩家介绍。

Sub Characters



重兵器的专家

道格斯·保沃尔

为退伍军人，之前曾经参加过第一次的调查队（现年43岁）。有关他那时的详情到目前还是不清楚，不过，他现在是迪雅娜号（连送联络船）的船长，往返于墨西哥和本岛之间。因为之前是位军人，所以他擅于使用武器…等。尤其，他特别擅长使用重兵器，可说是重兵器的行家哦！

Dogs·Bower



Janean ·King

任职于木村警备保障恐龙岛分部的24岁女性。很有才华，16岁就从MIT（麻省理工学院）的硕士班毕业，之前也曾经在ESER的CLASSS（顶尖的精英部队）中工作过。除了上述的经历之外，她还是个精通枪法和电脑的超级天才。从画面看来她的右脚似乎受了伤。这回在游戏中她所扮演的角色究竟是什么呢？

年轻的精英警员

珍妮·金

她的一切都是团谜

妮菲琳

当艾利奥特被卷入恐龙岛事件之后，妮菲琳就在不知不觉中出现在主角周围，她的出现真是令人感到不可思议。她对于艾利奥特的行动虽然很像是沒有加以干涉，但是她之所以会接近他，也并非完全沒有目的……她看起来像是某种精神体，而且年龄、性别…等至今仍不明。

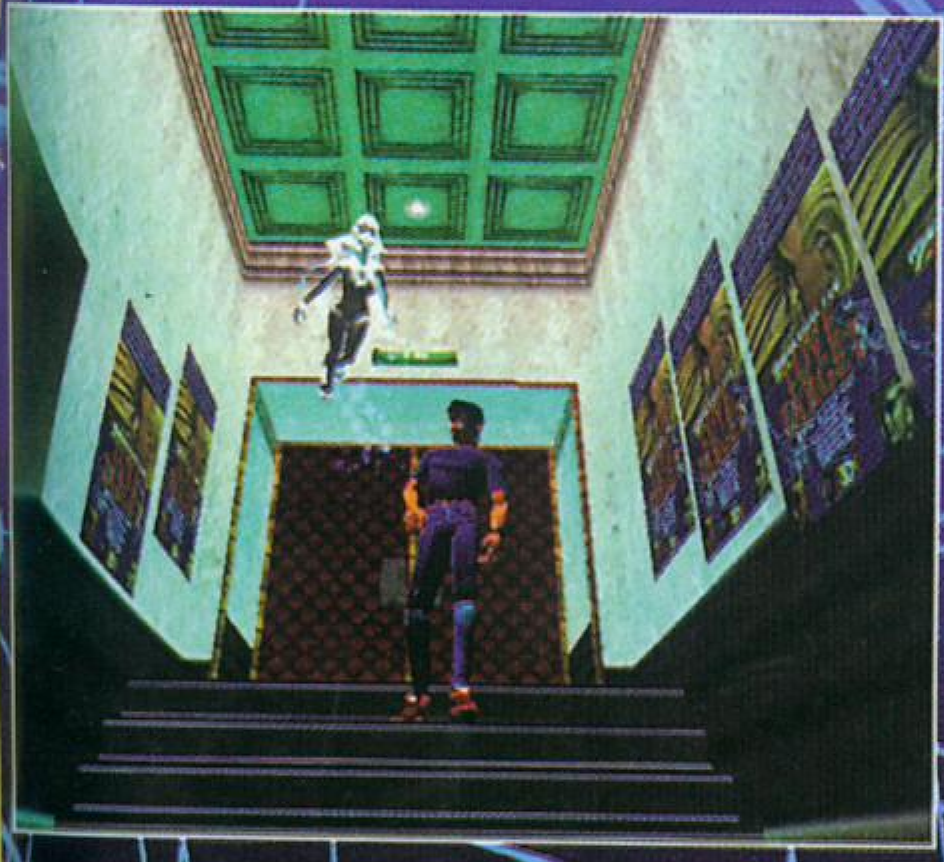


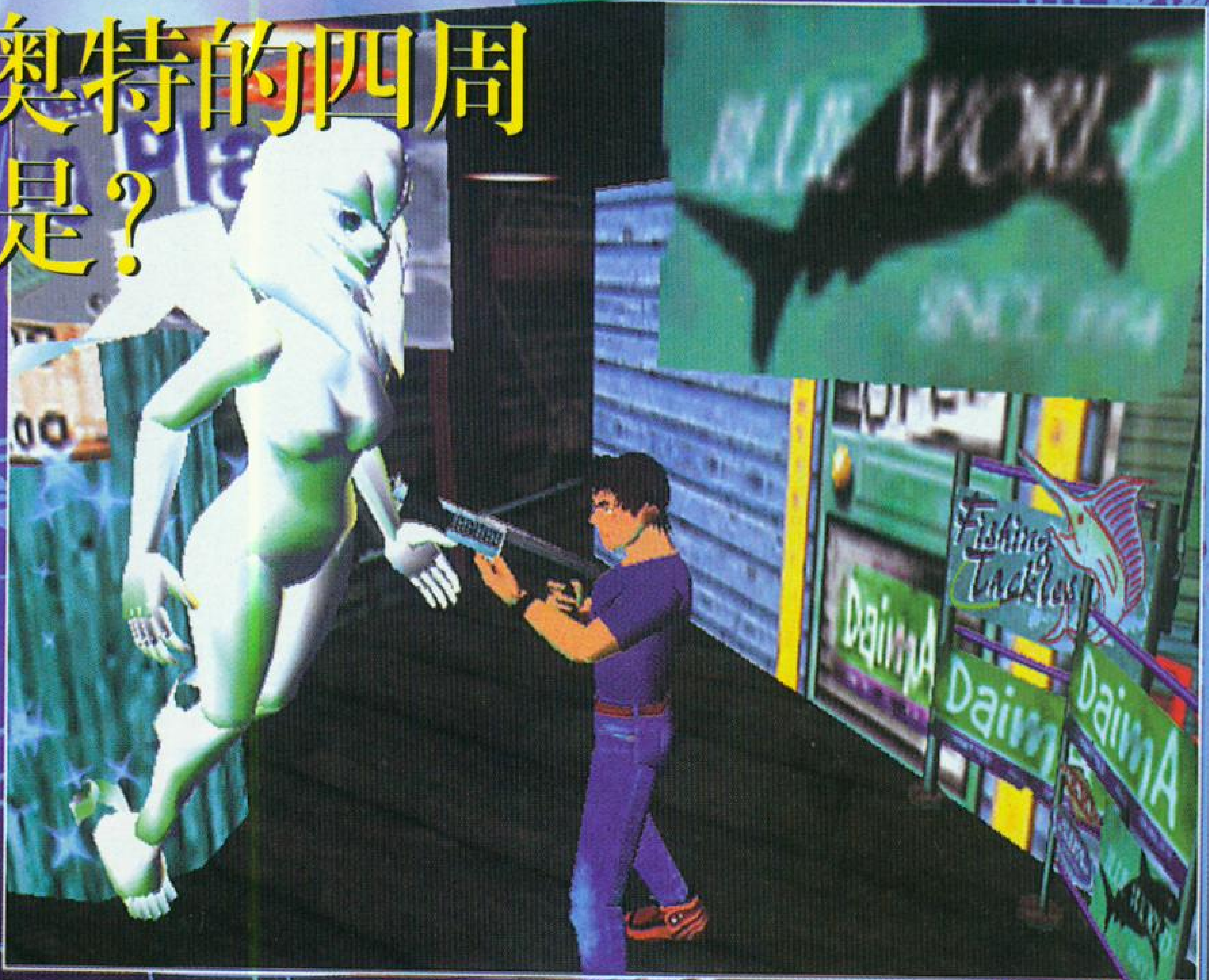
Neffilim

←事实上她的型态是复制了某个物体，总之是个假的型态。真是充满神秘感的角色。

徘徊在艾利奥特的四周 其目的究竟是？

↓为什么要紧跟着艾利奥特？沒有真正的实体，但却时常散发出耀眼光芒。反射在墙壁…等背景上的光源处理，最令人注目。





NAOMI™基板的第一款作品!!

恶梦再度……

死亡之屋2



NAOMI™ LINE UP 第1弹

完成度50%

- 大型电玩
- STG
- NAOMI 基板
- SEGA
- 预定 11 月上市
- 可 2 人同时游戏

这款游戏是新基板「NAOMI」问世第一款作品，它正是96年所发售并掀起话题的射击游戏—「死亡之屋」的续编。

在距离前作两年后的街道上，众角色们再度挺身而出追寻事件的真相。而且，画面的品质和故事的结构都提升了不少，实在是相当令人期待呢！



←AM秀当天展出三种筐体的「死亡之屋2」。超越MODEL 3的影像，比前作更为刺激。分岐点会改变故事的内容发展！

让人不寒而栗的STG

「死亡之屋2」正是去年在大型电玩上深受玩家欢迎的「死亡之屋」的续编，因为NAOMI基板问市的缘故而提早上市。这款游戏的故事内容乃是延续前作。操作系统和画面的演出都加以提升了！在Dreamcast推出的日子也很令人期待！

9/17·AM秀的相关报道！

可以玩到最前面的两个舞台！

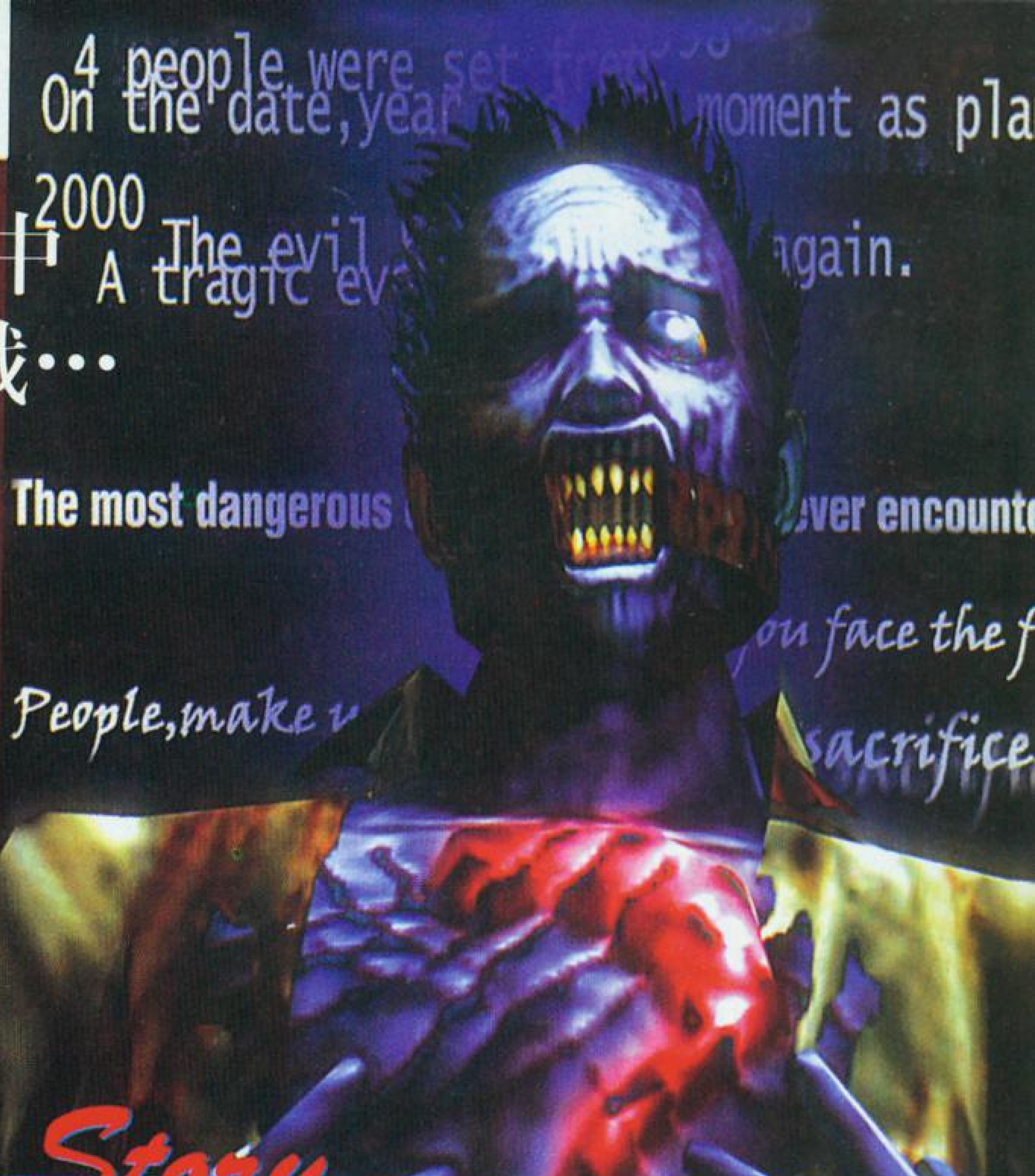
期待能够快一点在家用主机上玩到「死亡之屋2」这么高品质的游戏！想到现在大部分玩家都未曾玩过Dreamcast的作品，而特派员我已经玩过了，那种兴奋的感觉，实在是难以形容！这么精彩的分岐点，多玩几次都不会腻呢！

→NAOMI的映像真是太棒了！Dreamcast版内容也会是这么棒吗！？真令人期待！



公元2000年，混沌的世界中展开了一连串的阴谋和杀戮…

乔利安府邸事件2年后的公元2000年。詹姆斯和格雷被派往A国查明当地所发生之惨剧的来龙去脉。这个散发出中古世纪气氛的街道，已成为死者们的巢穴。而身处于这个街道中的两人正被卷入重重的阴谋之中……。



Story

1998.12.18

「乔利安府邸事件」……这个事件所引起的惨事只是往后一连串悲剧的一个小小的开端而已……

2000.2.26

世界陷入一片混沌。

悲剧的序曲上演……舞台是中古世纪风味的都市。

一场阴谋和杀戮就此展开。

前往处理的AMS特殊工作员“詹姆斯”和“格雷”。

这两人的命运将如何呢！？

而神秘男子“GOLDMAN”的真正身份是……？

True horror lies h



僵尸们终于离开城堡而冲到街道之上了！

前作的故事是发生在封闭的城堡之中。而这一次的舞台竟是开放的街道！游戏一共有6个舞台。每个舞台的最后都会有一个超强的头目，分岐点也相当丰富。根据分岐点的不同，与头目的战斗场所甚至它的攻击方法都会有所变化！



钢铁巨人的真面目是！？

第1舞台的头目有2个，分别是一个没有头的巨人和在空中飞翔的小怪物。高速盘旋飞翔的小怪物正是其弱点。经过加强的画面演出和不同的分岐点，使得游戏形态也有所不同。还有首次登场的新僵尸，实在是非常地刺激好玩！

CHECK POINT! 和前作有何关联!?



前作中乔利安府邸发生的科学家失踪事件和本作有何关联？前作的代理人G会以特别的形态登场？

←前作的女主角「苏菲」冲击性的结局。而这一次也是这样吗？

From AM R & D DEPT.#1 比前作更富电影色彩的画面和分岐点



「死亡之屋2」与前作相比有满大的改变，但这款作品仍然延续了前作的优点！前作只能在屋内移动而已，但这一次玩家们就可以到处走走，另外，也有极具故事性的部分。这样无意中就会勾起玩家对前作的回忆。当然，没玩过前作的人也会玩得不亦乐乎，而且分岐点也比前作要多了许多！而且前作开发小组成员的半数，也投入了本作的开发工作。另外，在动画部份的演出也更加精彩了哟！（中川）



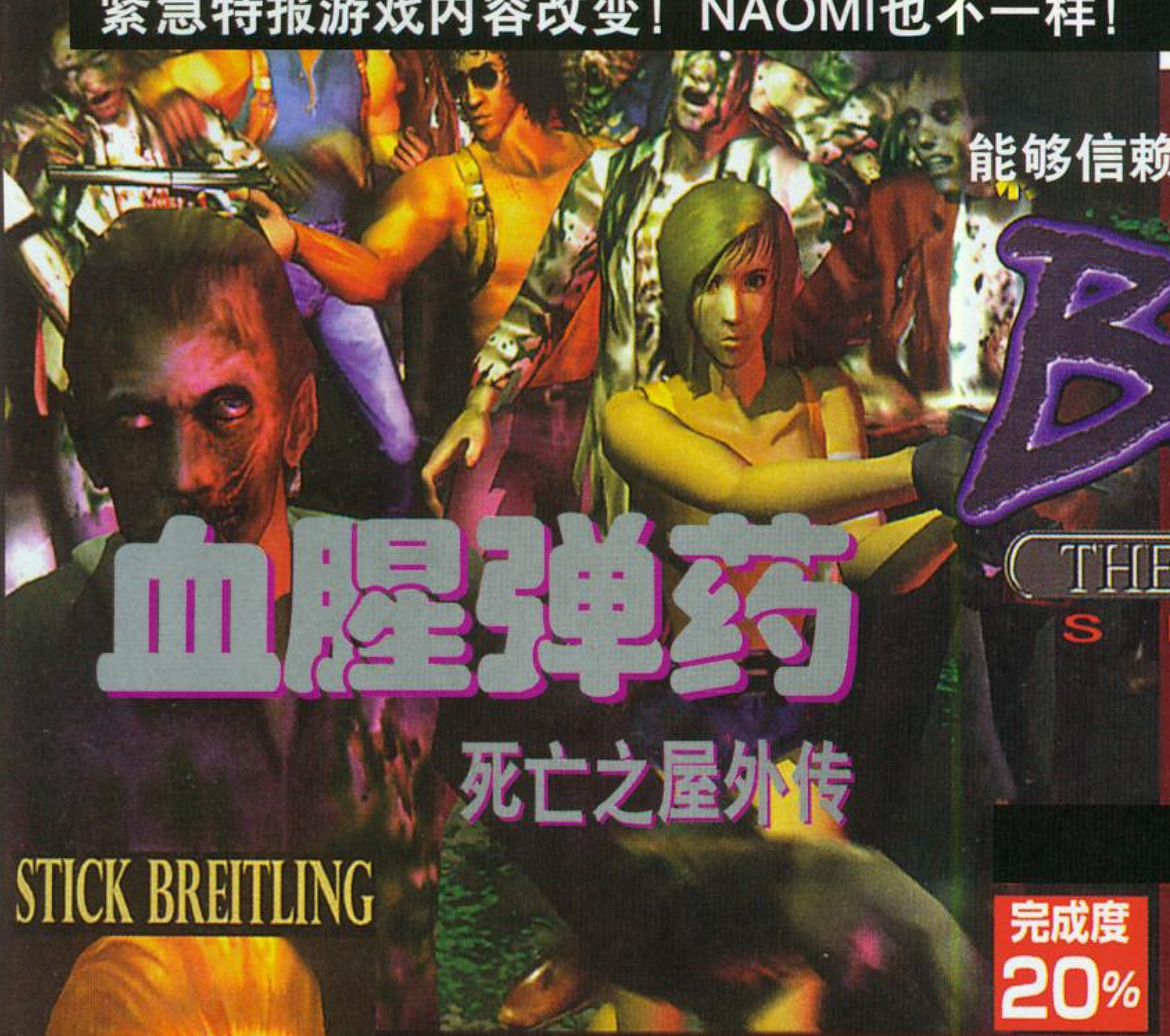
↑众多的分岐变化令会场中的玩家相当惊讶！

重点检视 枪会变成什么形式呢？

这次展出的机体，给人焕然一新的感觉，而枪的部分和前作一样是用左轮手枪，在操作感上与前作无异。最引人注目的就是DC版的操作方法。DC版会发售手枪吗？中川部长的回答是「这个我们当然也有列入考虑喽！」这真是令人期待！



NAOMI LINE UP 第2弹



能够信赖的只有枪跟拳！

Blood Bullet THE HOUSE OF THE DEAD SIDE STORY

血腥弹药 死亡之屋外传

●NAOMI基板 ●SEGA ●ACT
●预定98年12月上市 ●可同时2人游玩

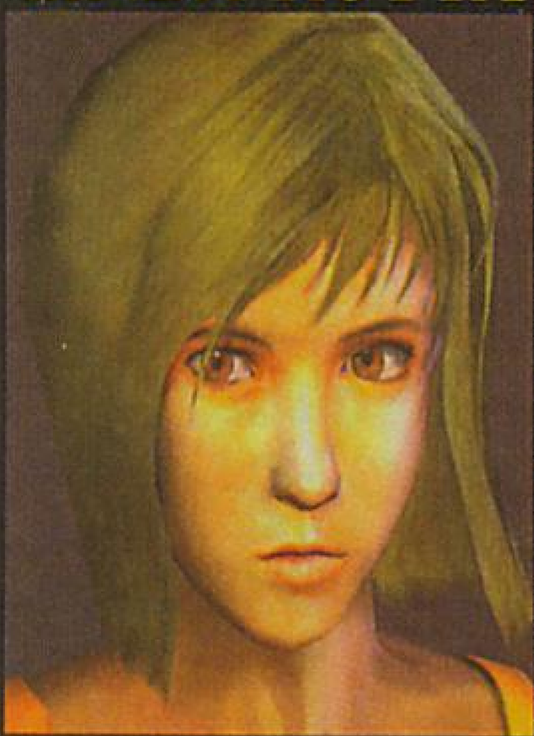
完成度 20%

「死亡之屋」的外传正式登场啦！系统与本编完全不同，开创了动作游戏的新境地，这应该会成为这一次的卖点吧！？

STICK BREITLING



LINDA ROTTA



RIKIYA BUSUJIMA



↑可在3位角色中选出其中的2位同时展开行动。而最引人注目的是第3位角色「利基亚」！

挑战死灵之街的3人！

「血腥弹药」是一款沿用了「死亡之屋」世界观的的动作游戏。在原本全方位的格斗动作再加上射击游戏的要素，这样必定会让最近流行的「僵尸」热潮，更加地白热化！各位玩家们，用你的拳和枪为了生存和拯救世界而战斗吧！





↑画面角度自由变化，而卷轴方向也会慢慢改变。由于使用了类比式摇杆，所以相当引人注目。沿续「死亡之屋」的故事，内容十分地引人入胜！

从射击游戏到全方位格斗游戏！

Story

故事发生在现代，埋葬着死灵的街道，
因为机能突然停止，进入了紧急状态。
国家最高机密计划U・D・S
是一个把死灵用于军事用途的机密计划，
不知是谁，竟然把目前正处于实用阶段的计划
夺走，并把从事这个计划的人全都埋葬于
无止尽的黑暗之中。
一年之后，街道已成为死灵的巢穴。
是谁……究竟为了什么目的呢……？
我们可以确定的是
这条街，以及这个世界的命运，
都寄托在这3个人身上了。
但，也只有这件事了。

From AM R & D DEPT.#1

自由度高是最大的卖点

我试着把在「死亡之屋」的世界观中，做得不好以及表现得不够完美的部分，以动作来表现，没想到效果不错呢！这款游戏的自由度相当的高，例如，可以前往恐怖诡异的地方，或者是百叶窗的另一边……，这样玩家就可以作多方面的尝试，体验游戏的乐趣！（中川）



9/17・AM秀的相关报道！

华丽的画面和流畅的操作！

虽然目前的完成度只有20%，但是已经足够让人体验到其中的乐趣了。摇杆是以类比的方式来输入指令。配合角色的移动画面的视点会不断地改变，感觉相当地不错！同时运用打斗和射击的构想也相当有趣。出乎意料的是可进入门或百叶窗内，自由度相当高！



→这就是在AM秀中所展示的类比式摇杆。

RB2连续技(二)

上海 王潇

■天语/接上期对 RB2 的连续技进行讨论。

陈先生:

①空中 C,←A · D · 轻破岩击(←→B)
②副线移动后,C · C · C · C · C · ←←B
③版边 P · P 态,空中 C · 喊叫弹(空中←↙↓↘→C) · ←A · D · 轻破岩击(←→B)

唐福禄:

①空中 C,↘A · C · 裂千脚(→↓↘C)
②S · P 态空中 C,旋风刚拳(→←↙↓↘BC)
③P · P 态空中 C,↘A · C · 大击放(→←↙↓↘C)

秦崇雷:

①空中 C,B · C · C · 重帝王千耳拳(→↓↘B)
②空中 C,B · C · ↘C · 重神足拳(→→→A)

ANDY:

①空中 C,↘A · C · C · 激飞翔拳(→↓↘C)
②版边空中 C,↓A · ↓A · ↓B · ↘C · ↙↓↘→C · →↓↘C
③S · P 态空中 C, ↓A · ↓A · ↓B · ↘C · 超裂破弹(↓↙←↙→BC)
④P · P 态空中 C,↘A · C · C · 男打弹(↓↙←↙→C 连按)

不知火舞:

①空中 C,↓A · ↓A · B · ↘C · C · B · 鼯鼠之舞(空中↓AB)
②空中 C,↓A · ↓A · ↓C · 龙炎舞(↓↙←C)
③S · P 态空中 C,↓A · ↓A · ↓C · 超必杀忍蜂(→←↙↓↘BC)
④P · P 态空中 C,↓A · ↓A · ↓C · 花岚(→←↙↓↘BC)

DUCK:

①空中 C,B · B · →C · →↓↘B 连按 · ↓↘→A
②S · P 态空中 C, B · B · ↘C · →↓↘B · 空中←↙↓↘→BC · 倒地时↓C
③P · P 态空中 C, ↓C · ↓C · 超级 PUMPING MACHINE(→←↙↓↘→C,C 连按几次,→↘↓↙←C)

佛朗哥:

①空中 C,A · C · ↓↙←A
②S · P 态空中 C,A · A · ↘C · →↘↓↙←BC
③P · P 态空中 C, A · A · ↘C · →←↙↓↘C · →B · D · A · ↘C · →↘↓↙←BC · ↓↘→↗B

BILLY:

①空中 C,↓A · ↓C · 三节棍中段打(←蓄→A) · 火炎三节棍中段打(三节棍中段打中←→C)
②S · P 态空中 C,A · C · 红莲杀棍→↘↓C
③P · P 态空中 C,A · →C · 沙罗曼蒸汽(→←↙↓↘C)

GEESE:

①空中 C,↘A · C · ↓C · 雷鸣豪破投(倒地时↓C)
②P · P 态空中 C, ↓A · ↓C · DEADLY RAVE(→↘↓↙←→A · A · A · B · B · B · C · C · C · ↓↙←C) · (倒地时↓C)

克劳撒:

①空中 C,C · C · ↓↘→C
②危险投掷(近身←↙↓↘→A) · 鹫狮 UPPER(→→C) · DIVING ELBPOW→↓↘C · (倒地时↓C)
③P · P 态空中 C, A · C · UNLIMITED DESIRE(A · A · B · C · B · C · A · B · C · ←↓↙AC)

劳伦斯:

①空中 C,C · C · 重 BLOODY SPIN(←↙↓↘→C) · ↓蓄↑C
②S · P 态空中 C,C · C · BLOODY FLASH(→←↙↓↘BC)
③P · P 态空中 C,C · C · BLOODY SHADOW(→←↙↓↘C)

★单线场地共通连续技:

空中 C,(A) · B · →C · 特定必杀技组合(如金加藩的天升尘 + 天升斩,ANDY 的升龙弹,秦崇秀的海龙照临,不知火舞的小夜千鸟等等。注:有些人物是要用→B 或←A 之类的特殊技将对手打到副线的)

因水平有限,文章难免有些不足,请见谅。



●格斗天书栏目承蒙广大街机仔的厚爱,今后仍将提供读者的实战经验,欢迎来信指教并请作者对稿件安心。下期将有江苏王伊浩"站在背后的同志"、上海 ANAKARIS"格斗要素之我见"等等精彩、有趣的文章。有些朋友的稿件已被刊发,但作者未属真名,请这部分读者再来信联系。

KOF'97 指令输入技巧

广东湛江　平平

在 97 中，有一部分必杀技和超杀的指令是可以简化的：如←↙↓↘→指令可简化为↙→，→↘↓↙←→↘↓↙←则可输入↘←↘←，等等。简化输入在对战中表现其重要性。

八神的屑风（←↙↓↘→A 或 C）和百八式·暗勾手的指令（↓↘→A 或 C）非常接近。当对手接近你时，你想用屑风来攻击他时，对方已跃起，这时你会用出暗勾手而露出破绽，被对方有机可乘。指令↙→可简化屑风，当出现上述情况时，输入简化指令即可屑风，不会用出暗勾手，使攻击完善少破绽。

简化指令还可将出招之间融合在一起，简短连招时的时间，使连续技更容易使出。



如大门之超必杀技岗之山（←↙↓↘→←↙↓↘→B 或 D）也可简化为（↙→↙→BD）。当对方作中段攻击时，大门可作下盘防守（↙），等待时机到对手攻击结束时开始还击：向前疾走到对方前面→→↙→＋B 或 D 即可使出岗之山，因防守时已开始输入指令（↙），到疾走时→→已把一次←↙↓↘→指令简化，把防守和攻击溶合并简化在一起。整个防守攻击过程就是↙→→↙→＋B 或 D。这招用于远距离攻击十分有效，令对手防不胜防，但要注意疾走时间不能太箐，大概二分之一秒内有效。

下面列举两个样板例子，都是要求把招数简化，溶合连贯，才能一气呵成的。

例一：大门五郎的一击必杀（两个气点爆掉一个）——空中 D·地面 D·特殊技（↘C）·地狱极乐落（近身→↘↓↙←×2＋A 或 C）——此招需要极快的动作输入指令，而且容易出错，极难一气呵成，其间主要是地狱极乐落极难连贯起特殊技（↘C），但运用简化程式就可解决这个问题，可以这样表达，将地狱极乐落的指令和特殊技的指令溶合在一起并简化：空中 D·D·↘C·←↘←C。这样可以很轻松地使出，干脆利落。

例二：山崎龙二的一击必杀（两个气点爆掉一个）——空中 D·蹲下 B·蹲下 A·砂脚（→↓↘B）·蛇使（↓↙←B）按住·D（取消）·C·射杀（近身→↘↓↙←×2＋A 或 C）。此招较例一中的更加难于运用，更复杂。但只要把射杀简化为↘←C·↘←C，其实很容易使出，表达为：（空中）D·B·A·→↓↘B·↓↙←B（按住）·D（取消）·↘←C·↘←C。

以上技巧均为本人之经验所得，如有漏点，欢迎广大朋友批评指点。

安徽蚌埠　柴华

KOF97 中精彩的连续技成为此游戏的魅力之一，我想强调一下连续技的实际操作，愿大家能从中得到些什么。

大门、二阶堂、真七枷社：他们拥有一个相同的连续技——小跳跃 D·下蹲 C·必杀投（→↘↓↙←→A 或 C）——这个连续技看似简单，但较难掌握。通过指令简化，在实际操作时可将其变化为：↗↘（按住）D·C·←→A 或 C。这样就比较简单了。

真克莉丝、麻宫：他们拥有一个相同的连续技——小跳跃 D·下蹲 C·必杀投（←↙↓↘→A 或 C）——此连续技与上技差不多，但也有些许不同，实际操作时为：↗↙（按住不放）D·C·→A 或 C。在必杀投之后，他们还可以连一个超杀。拥有此连续技的还有玛丽。

比利、拉尔夫、莉安娜：他们也拥有一个相同的连续技——小跳跃 D·下蹲 C·必杀技（←蓄→A 或 C），具体操作与上技相同。比利和莉安娜在此连技之后还能再追加一技。

特瑞不是有个无限连击吗？——下蹲 A 或 C·能量补充（←↙↓↘→B 或 D）——这个连技要求手上的动作要快，也较难掌握，但在实际操作中却变得非常简单。只须连续输入↙A·→B 就可以了。

类似上面的连续技还有很多，这里就不一一介结了，但只要广大玩家开动脑筋，就一定会创造出更好的连续技。不过，我还有二条小技巧：96 模式中的山崎龙二使用蛇拳然后再取消，只要反复使用，他的气就会马上集满；还有，当我方在角落里，CPU 进行空中攻击时，我进行空防，然后使用指令投、必杀投或超必杀投。我方可不断跳起，引诱 CPU 使用对空技（注意：空中防御防不住超必杀技），这就是对 CPU 的无赖技法。

格斗类别	玩者对象	在我国人数
三维格斗	偶尔一玩，并不打算投入大量资金、精力	少之又少
CAPCOM	玩龄较长，不推崇连续技，对其所用精力不是很多	本来有一部分，但越来越少
SNK 类	将精力全部投入游戏，要求自己在实力上不断提高，练一个连续技可达 24 小时不睡觉的地步	除了以上两部分，其余的全都在这儿了

■制表者：长春 李军（天语／下次来信可别送"礼物"喽！）

霸王塾

98部分连续技

高打乐园——街机仔之天堂

广东开平 关丹丹

98最大的变更是近身指令投在远处也可以放出，但只是一个失败的动作，对对手根本造不成威胁，还会遭到反击，令到以投技为主的角色力量被削弱。再来就是能量槽，97中爆掉一个，接首放超杀，放完后能量槽还在，这时还可以再接着放POWER MAX版的超杀。但98就不同了，放完超杀“气”就立即消失，所以最好在“气”用到差不多的时候再放超杀。但如有大好机会，还是不要“孤寒”为好。

我试出了一部分人的连续技。（天语/本刊以前提供给各位的98技表，里面有些招式的名称并未严格直译，但广大投稿者仍力求与杂志统一。编者在此表示感谢，读者只要参考去年第10期，即可知晓招式的出法。至于对各种连技如何进行分类，大家仍可参考去年上海王潇读者的“97连技”）

草雉京①下蹲B、A·八拾八式②跳跃D·C·任何招式③跳跃C·C·七拾五式改·大蛇雉/琴月阳/（荒咬+八靖+砌穿）④跳跃D·下蹲B、A·无式⑤跳跃C·C·轰斧·大蛇雉/琴月阳/（毒咬+罪咏+罚咏）⑥跳跃D·C·七拾五式改（↓→B·B）·七拾五式改（↓→D·D）·鬼燃烧（→↓↘C）

二阶堂红丸①下蹲B、A·居合蹴/超级闪电踢②跳跃D·C·杰克小刀踢（→B）·任何招③下蹲B、B·雷光拳（MAX）④飞之技巧·雷光拳

大门五郎①头上拂·超受身·地雷震·切株返②跳跃D·C·天地返/切株返/地狱极乐落③下蹲D/玉溃·切株返④跳跃D·C·头上拂·地狱极乐落⑤下蹲D·根返（打不中对手，仅作CANCEL用）·地雷震·切株返⑥头上拂（空中击中）·出云投

坂崎良①跳跃D·C·虎煌拳/虎炮/飞燕旋风脚/龙虎乱舞/天地霸王拳②跳跃D·C·猛虎雷神刚·虎炮③跳跃C·下蹲B、A·天地霸王拳④跳跃D·C·天地霸王拳（MAX）·跳跃D·C·龙虎乱舞⑤吹飞攻击（COUNTER）·猛虎雷神刹

罗伯特①跳跃D·C·龙翻蹴·飞燕旋风脚②跳跃D·C·任何招③下蹲B、A·龙斩翔④（对手近墙）跳跃D·C·蛟龙降脚蹴·飞燕龙神脚

坂崎由莉①跳跃D·C·任何招②下蹲B、A·飞燕烈孔/（空牙+里空牙）③下蹲A、A、A·飞燕凤凰脚

特瑞①跳跃D·C·任何招②跳跃D·C·步步高（↘C）·能量补充·跳跃D/倒跃踢③跳跃D·下蹲B、A·步步高·能量补充·跳跃D/倒跃踢④下蹲B、A·步步高·高轨喷泉⑤能量补充（COUNTER后）·能量喷泉

安迪①跳跃D·C·任何招②下蹲B·上面（↘A）·飞翔拳③跳跃D·C·击臂背水掌·上面·空中吹飞攻击/空破弹④跳跃D·C·上鳄（→B）·幻影不知火·幻影不知火上鳄⑤跳跃D·A·飞翔流星拳（MAX）

东丈①跳跃D·C·任何招②跳跃D·C·低踢（→B）·爆烈飓风猛虎踢（其余人物请见下期）

以文以武会友



本栏重在交流

97部分连续技

桂林农机校 伍怡

走进机厅发现八神的使用率很高，但97中有一些人物是令八神十分头痛的，如：七枷社的跳跃重手根本不怕八神的必杀技八稚女；大门的站立重脚轻而易举地就把八神的跳跃攻击给破坏掉……这些初时我也觉得头痛，后来反而让对手头痛不敢使用了，因为七枷社的跳跃重手可以以小跳跃防御后以屑风或葵花进行攻击（视距离而定），大门的站立重脚可以用八稚或暗勾手来破解。总之，使用八神一定要灵活，尽量发挥其重脚对空，重手对地攻击的优势，击中后可以以重手加葵花来加大破坏力度。对于这样一个绝对进攻型角色，当对手一味防御，要用屑风破破坏；对笨重角色不妨用暗勾手来对付，对手跳起可以用下蹲重脚来破坏，对手前回避则可以使用投技。另附上一些未刊过的部分角色大破坏力连续技（96模式）。

■草雉京：B·→B·毒咬（↓↘→C）·罪咏（毒咬中→↘↓↙←A/C）·罚咏（上式中→A/C）

■特瑞：下蹲B、A·↘C·高轨喷泉（↓↘→×2+B/D）※：高轨喷泉接前三招时只用（↓↘→B）即可，且按B比按D成功率高

■东丈：下蹲B、A·→B·爆烈飓风猛虎踢（↓↘→↘↓↙←A/C）

■金家藩：→A·凤凰脚（↓↙←↙→B/D）

■克莉丝：下蹲B、A·→A·滑触（↓↘→C）

■真克莉丝：下蹲B、A·→A·（↓↘→×2）A/C

※：同特瑞一样也可只摇一次（天语/作者自然而然地融合并简化了指令），但攻击力大，一次去3/5体力

■八神：①下蹲B、A·→A·葵花三段（↓↙←A）②下蹲B、A·→A·八稚女（上述这些招式难度稍大，请多加练习）



"街霸 ZERO 2" 最强的 OC 连续技

OC 的特点便是体现"原创"精神。在 OC 状态下,由于己方攻击速度、出招收招速度均加快甚至删减,而对手被浮起技击中仍处于受攻击状态,所以此时玩家就可以作出通常状态中无法出现的超级连击!换句话说,就是每位玩家都可以设计出一套属于自己的"原创连续技",令对战的趣味性大大增加。 文/TRUNKS 责编/PERFECT

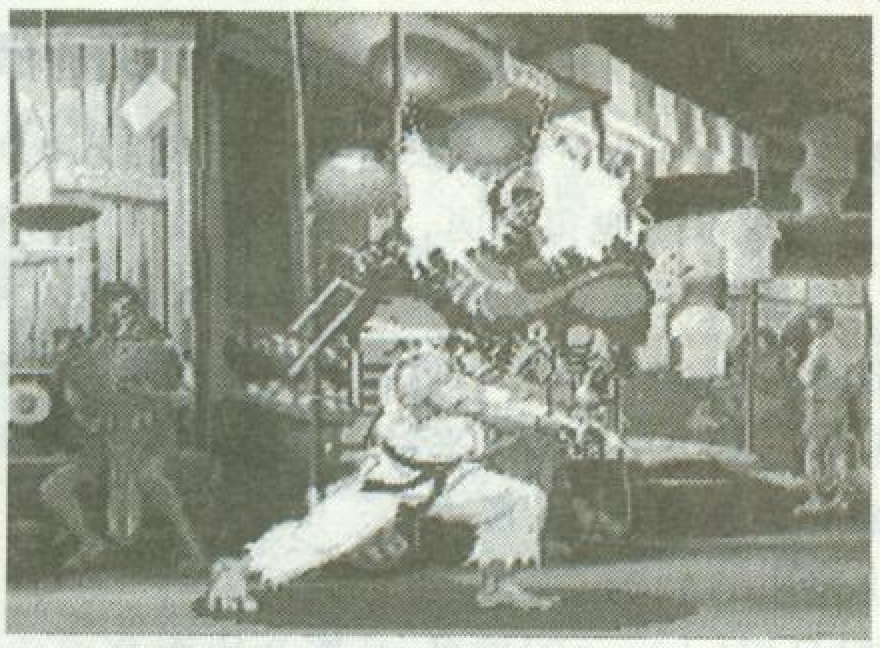
PS、SS 厂商:CAPCOM 类型:FTG 发售日:96 年内

把握机会,最大效率地利用 OC 歼灭敌手

"街霸 ZERO 3"终于在暑假推出,因此很多人就会把前作"ZERO 2"打入冷宫吧!先别急,2 还是有其有趣的地方,那就是"原创连续技"ORIGINAL COMBO(简称 OC)。对于 OC,想必大家已非常熟悉,使用方法不用多说。众所周知,ZERO 推出时的特点就是加入"VAMPIRE"系列的 CHAIN COMBO,再连接上强力的 SUPER COMBO(简称 SC) 做出一套强大的连续技,而"ZERO 2"则取消了 CHAIN COMBO,SC 威力也被减弱,取而代之的便是 OC。但由于连续技威力因此而减弱,所以"ZERO 2"一向被人视为一种倒退。不过,如果说 ZERO 的特点是 CHAIN COMBO,那么"ZERO 2"的特点便是 OC。其实在"ZERO 3"中 OC 被独立出来归入 V 模式中就可看出 OC,还是受到玩家和开发者注意的。

我想大多数玩家在发动 OC 之后,都是"隆、肯乱舞"或"串烧波动拳"。但是你一定已经发现,在"拳脚乱舞"中,头几下的攻击力还可以,但越打得多扣除的体力反而越少,就算最后接一个升龙拳,顶多也是一个 LV2SC 所扣的体力,而且 SUPER 能源要达 LV3 才能达到这程度,所以很多人都选择拳脚 + SC 这种通常连续。其实这些都是攻击修正在作怪。

这种后来被"SF Ⅲ"借鉴的攻击力修正其实就是第一下攻击的力量与平时一样,但在 0.2 秒内进行第二次攻击时,攻击力就只剩平时的 75%,如果这次攻击与前一次同属一招的话,那么攻击力便会再扣 25%,如此类推,便不难解释"拳脚乱舞"的攻击力为何如此弱。其实要发挥 OC 的真正威力,秘诀就是"贵精不贵多",即不要胡乱攻击,尽量减少短时间内的连续攻击次数,避开攻击力修正。有人会问,拉长两次攻击之间的时间岂不是有机会被对手防御甚至逃开吗?这就要运用浮空技(击倒技)。蹲下重 K 对于大部分人物来说都是最快的,由于被 OC 状态下的浮空技击中后只要不着地就会全身出现被追击且防御不能状态,加上 OC 攻击速度加快,所以在浮起对手后不必急于用一大串技巧去追击,应该用一些本身能令对手浮起并且攻击力大的必杀技继续使对手处于浮空状态,因为这类招式即使速度快但攻击间隔肯定会超过 0.2 秒(以升龙拳为例),从而避开攻击力修正,于是一套威力不俗的连招便诞生了。另外补充一点,很多人以为 OC 中一些必杀技可以不用储力,其实正确的是储力时间变为 0.2 秒,蹲下重 K 正好抵取这时间差。



▶如果现在隆已经发动 OC 的话,恐怕苏杜姆就要大吃苦头了。

那如果不想令对手浮起但又想重创对手有什么办法?那就要使用一些本身速度快、HIT 数多、又不会击飞对手的必杀技(如 KEN 的龙卷旋风脚)连续攻击。虽然会有攻击力修正的出现(注意,第一次龙卷旋风脚的几 HIT 是不会有攻击力修正的,要第二次使出才会出现),但因 HIT 数增多其攻击力也是很强的。还有就是 OC 中仍是可以使用指令投的,而且攻击力与平时没什么差别,所以在没有击飞对手时不妨用指令投作收招之用。还有一点不可不提的是 OC 状态结束瞬间任何攻击都具有击飞能力,因此,之前不击飞对手的话,这时就会击飞对手,但 OC 完结就不能再进行追击了。实际上只要在 OC 结束这一刻之前用一些受创硬直较大的攻击击中对手,在收招途中 OC 刚好完结,但速度并没有减慢,于是己方恢复正常时,对手还处于受创硬直中,那么便可以用普通连续技作出攻击,由于没有了攻击力修正,所以攻击力便更大了。

一口气说了这么多,下面就介绍一些各人物的最强 OC 连续技(暂时),条件是 SUPER 能源要 LV3,并且尽量接近对手。虽说可以尽量避开攻击力修正,但大部分连招中还是会出现修正的,不过由于短时间连续攻击不多所以还可接受。这些连续技绝大部分都可以消减对手 60%以上的体力,其它最少也能扣去 50%,可以说比任何一招 SC 都强。在连招介绍中的一些细节只要多试几次就会发现,所以除特殊情况恕不详述。有部分必杀技名称以原英文名称列出,出招方法请自行查找。另外 BIRDIE 的 OC 实在太弱,不如用回 SC 算了。

隆

A. 蹲下重 K→蹲下重 P→重波动拳→站立重 P→轻升龙拳×3→重升龙拳/重龙卷旋风脚

B. 蹲下重 K→蹲下重 P→重波动拳→站立重 P→轻升龙拳×2→中升龙拳→重升龙拳

C. 蹲下重 K→蹲下重 P→重龙卷旋风脚→轻波动拳→轻升龙

拳→重波动拳→重升龙拳

D.(对手接近版边)蹲下重K→蹲下重P→重波动拳→(站立重P→重波动拳)×2→轻升龙拳×2→重升龙拳

注:A、B两套攻击力差不多。C这招其实不一定要对手在版边,只是在版边较易使出。另外(重拳→波动拳)这些不必太过执着,因为攻击密度大,有攻击力修正,所以就算胡乱按几下都没太大问题,注意不要出重升龙拳就行了,因为这样会浪费时间,下面有部分人物也是一样的。

肯

A.蹲下重K→蹲下重P→重龙卷旋风脚→轻升龙拳×2→重升龙拳

B.蹲下重K→站立重P→轻升龙拳×3→站立重P→重升龙拳

C.站立重K→重龙卷旋风脚×3→站立中K(第1HIT)→重升龙拳

注:C这招就是典型的OC追加普通连续技,因为第三次龙卷旋风脚最后一HIT击中后,OC刚好完结,KEN在收招后急速着地,对手还处于硬直状态,但双方距离已被拉开。不过这时KEN使用站立中K把双方距离再次拉近,于是……体力被扣70%。难度在3次龙卷旋风脚的连接,和站立中K后的升龙拳,注意一定要站立中K,否则重升龙拳是会落空的。若无太大把握,还是用A、B吧,也不错的。

春丽

A.(对手在版边)蹲下重K→百裂脚(→挑拨)

注:A这招非常容易,而且HIT数达45HIT,是所有连招中最多的。虽然有攻击修正,但最后也有过半的收获,而最后一下可有可无的挑拨只是增加娱乐性和难度而已,但如果作为终结一击的话,相信在场所有人也没什么可说的了。

B.蹲下重K→蹲下重P×2→重天升脚→中天升脚→重天升脚

C.(对手在版边)跳起重P→蹲下中P×2→千裂脚(LV1)→(OC发动)重天升脚→轻天升脚→重天升脚

注:C这招非常特别,由于OC是在千裂脚之后发动的,所以只有LV2可用,而这是唯一一招可由SC连接到OC的连招。使用时要特别注意天升脚一定要以重、轻、重的顺序。此招攻击力也十分大,可减少对方体力75%。如果觉得"蹲中P×2"难使出,那用一下算了。

豪鬼

A.蹲下中K→(重灼热波动拳→轻豪升龙拳)×2→重灼热波动拳→重豪升龙拳

B.蹲下重K→蹲下重P→重龙卷斩空脚→轻豪升龙拳×2→重灼热波动拳→重豪升龙拳

C.蹲下重K→蹲下重P→轻豪升龙拳×3重灼热波动拳→重豪升龙拳/重龙卷斩空脚

注:这招难度一般,关键在于"轻豪升龙拳→重灼热波动拳→重豪升龙拳"这一段的时间掌握。

春日野樱

A.站立重P→重盛樱拳→中盛樱拳×2→重盛樱拳

B.蹲下重K→蹲下重P→轻春风脚→重盛樱拳→重春风脚→站立重P→重盛樱拳

注:两招HIT数都较多,B的攻击力大些,难度也大些,如果重春风脚令剩余时间太少的话,改用中春风脚吧。另外A可尝试在跳跃重P后刚着地时发动OC再使出,但难度颇高,其他人物也可作类似尝试。

丹

A.蹲下重K→蹲下重P→重我道拳→站立重P→轻P→轻晃龙拳→重断空脚

注:虽然只有一招,但已经足够用了。

纳什

A.蹲下重K→蹲下重P→SOMERSAULT SHELL×4

注:这4击可用"轻→重×3或重→轻→重×2"这两种模式,注意好最后两次的连接,便不难全中9HIT的了。

凯

A.蹲下重K→中武神旋风脚×3→重武神旋风脚

B.蹲下重K→轻崩山斗→中武神旋风脚×2→重武神旋风脚

元

A.(对手在版边)蹲下重K→站立重P→百连勾→逆泷

B.蹲下重K→蹲下重P→逆泷×4

注:元师傅两招均要在喪流状态,即三P同按那种,其余的只是逆泷击中后的追打问题,用何种强度释随尊便。B招最大攻击力可达80%。

阿顿

A.蹲下重K→蹲下重P→轻JAGUAR KICK×3→轻RISING JAGUAR→重RISING JAGUAR

B.蹲下重K→蹲下重P→轻JAGUAR KICK→轻RISING JAGUAR→中RISING JAGUAR→重RISING JAGUAR

注:两招都大同小异,只要指令输入正确、迅速即可。

罗丝

A.蹲下重K→(中SOUL SPIRAL→重SOUL SPIRAL)×2→SOUL THROW

B.蹲下重K→蹲下重P→重SOUL REFLECT×5→蹲下重P→SOUL THROW

C.(吸了对手越过7个飞行道具,对手在版边并空中发动OC)跳跃重P→站立重P→SOUL SPARK×5

注:A、B两招因同一招式重复率高但每次击中对手后对手的滞空时间都不同,所以一切要靠玩家自己的反应;C招译自香港某杂志,从图面上看可以一击必杀,但由于条件多多难度极高,我到现在也未试出一次,有谁能成功使出不妨告知秘诀。

沙卡特

A.蹲下重K→站立重K→重TIGER CRASH×4→重TIGER BLOW

B.蹲下重K→站立重P×2→中TIGER BLOW×2→重TIGER CRASH→重TIGER BLOW

注:A招若对手在版边的话,就不能用站立重K,否则以后就连不出招了;B招若改为站立中P会保险一些。

罗兰多

A.蹲下重K→(HIGH JUMP)空中轻K×4→(HIGH JUMP)轻K×4→(HIGH JUMP)空中轻K×2

B.蹲下重K→(HIGH JUMP)空中重K×3→站立重K→(HIGH JUMP)空中重K×3→STINGER

C.蹲下重K→STINGER→(HIGH JUMP)空中轻K×4→(HIGH JUMP)空中重K×3→STINGER

注:A招是我亲身感受到最厉害的一招,体力扣除90%,当对手被踢11HIT后猛然发现自己角色不死也重伤肯定会脸色大变,关键在HIGH JUMP的时间掌握上,建议初期用SAGAT

试招，效果一流。至于B、C，效果差不多，只是花式不同而已。HIGH JUMP 指专为↓↑。

达尔锡

A. 蹲下重 K→YOGA BLAST×6(想不到印度阿三也有如此强力的连招，扣除对方体力约 80%)

桑基尔夫

A. 蹲下重 K→轻 VANISHING FLAT→（蹲下轻 P×2）→轻 VANISHING FLAT×4→DOUBLE LARIAT

B.(空中发动 OC) FLYINGBODY ATTACK→站立中 K→VANISHING FLAT×4→SCREW PILE

注：A 招与 ROSE 一样需在时间上把握好，B 招就是以指令投收招的连技。

苏杜姆

A. 蹲下重 K→蹲下重 P→(轻地狱 SCRAPE→中地狱 SCRAPE)×2→重地狱 SCRAPE

B.(轻地狱 SCRAPE→中地狱 SCRAPE) ×3→蹲下重 P→耐久 BURING

注：难就难在地狱 SCRAPE 连接时间要非常准确，太快或太慢都会打不中；B 招较为有趣，大家可以看到 SODOM 举行一次“烧鸡大会”，若收招后按下挑拨键，再配以一句“多谢惠顾”，相信对手中了也无怨言。

维加

A. 蹲下重 P→PSYCHO SHOT×9DOUBLE KNEE PRESS

B.(与对手有一段距离) PSYCHO SHOT×9→跳起重 K→近身站立重 K(第 1HIT)→DOUBLE KNEE PRESS

注：这两招很是奇妙，B 招中 P.S 其实可以出 10 个的，但这样跳起重 K 就不能击中对手，至于其它，相信大家都会感觉得心应手的。

纵观所有连招中，蹲下重 K 起动的比例很高，可见浮起技的重要性。使用以上连招后大家可以发现 HIT 数不多，但回报不菲，这正是 OC 魅力所在。若掌握得好，在防守反击时会产生巨大效果，主攻时也能成为厉害杀法。我觉得抓住对手失误而发出的强力连续技总比那些所谓无限连杀强得多。KOF 系列给我的感觉就是“弱者越强，强者更强”，正是因为一些“屈”技的存在，而“SF”系列则努力做到角色平均，从“X”开始的升龙拳便可看出来。我非常高兴看到“KOF98”改善了系统，“97”的“屈”技已不复存在，和“ZERO3”在今年想必又有一番恶计。

说回正题，我认为“ZERO 2”是比“ZERO”进步的，因为“ZERO”的 CHAIN 系统是借来的，而且借得不齐，实际上可以连续的最多 4、5 下，而且来来去去只有一两个套路，有些人物更是名存实亡，用多了很易被人看透而变为废招，变化上不及“VAMPIRE”系列丰富。而 OC 是真正“原创”出来的新系统，变化析自由度很高，例如只有 LV1 SUPER 能源时发动用下段技逼对手挡格，由于没有收招硬直所以可以立刻使出中段投或指令投，这样对手肯定跑不了，攻击力绝对比同 LVSC 大，又因 LV 限制不容易被滥用，对一些 SC 较弱的角色无疑增强了竞争性。OC 在某种意义上比“瞬狱杀”更可靠，起码可以看到自己角色是如何“K”人的。

上面的只是我个人见解，或许大家还可以试出更强力的连续，若有敬请指教。顺带一提，若是家用机 ZERO2 的话是有 CAMMY 出现的，而她也有一套：跳起重 K→（发动 OC）→蹲下重脚→轻 CANNON SPIKE→轻 ACCELERATOR SPIN KNUCKLE×3→重 CANNON SPIKE(75%)

这里还有两个 OC 中比较有趣的地方。大家都知道，除火引弹外每人只能在每一局挑拨一次，而春丽和樱的还有攻击力，虽然攻击力极低而且即使对手体力为 0 也不能打“死”对手。不过，在 OC 中竟然可以无限次挑拨，而且春丽和樱的攻击



▼后续型角色向来实力不凡。在「16人街霸」中如熟练掌握拳王便可随意击败隆、肯。看来不起眼的角色往往隐藏意想不到的实力，「真侍魂」中的查姆查姆就是个绝好的例子。



▲真豪鬼同「天草」中的斩红郎均是极为赖皮的角色。笔者就认识一位酷爱使用斩红郎的朋友，虽其整整体实力一般，但凭着对基本斩法的熟悉和猛打猛撞就能轻易取胜(对苍月、霸王丸除外)。

力不变但竟可打“死”人，照样纳入 OC 攻击数中，可谓奇哉怪也。另外大家一向以为 OC 中不可以使用 SC 的，答案其实是可以的，但只有两招；豪鬼的天魔豪斩空和元(忌流)的狂牙。方法是空中发动 OC 后立刻输入指令，但最高只有 LV2，攻击力与平时一样，但计算上是作 OC 的，不可不谓灵异事件。以上两则可在无聊时玩玩，保证娱乐性不低。

“ZERO 2”中有部分人的 SC 击中后可以用另一招 SC 追打应该很多人都知道，尤其是春丽和纳什，但其实还有两人可用：

★隆(对手在版边)跳起重 K→蹲下小 P→蹲下中 P→真空龙卷旋风脚(LV2)→真空波动拳(LV1)(若是杀竟隆请改为灭杀豪升龙以表其“杀意”)

★元(丧流且对手处于版边)跳起重 K→蹲下小 P×2→蹲下中 P→惨影 (LV2) →途中可立刻按下三键切换为忌流→蛇叭咬 (LV1)

再追加 BIRDIE 一套 SC 连招，虽然条件苛刻但足以证明他不是这方面的板桶：(对手倒下起身时或跳起着地时) 蹲下轻 K→蹲下重 P(第 2HIT)→THE BIRDIE(LV3)

一时兴起又离题了。其实由于电脑不会用 OC，所以 OC 的战略性在与人对战时才能充分发挥，相信很多人都遇过使出 SC 时因为对手在空中导致攻击不算，全数命中而白白浪费 SUPER 能源，而 OC 只要位置准确就算对手在空中也会“照单全收”。

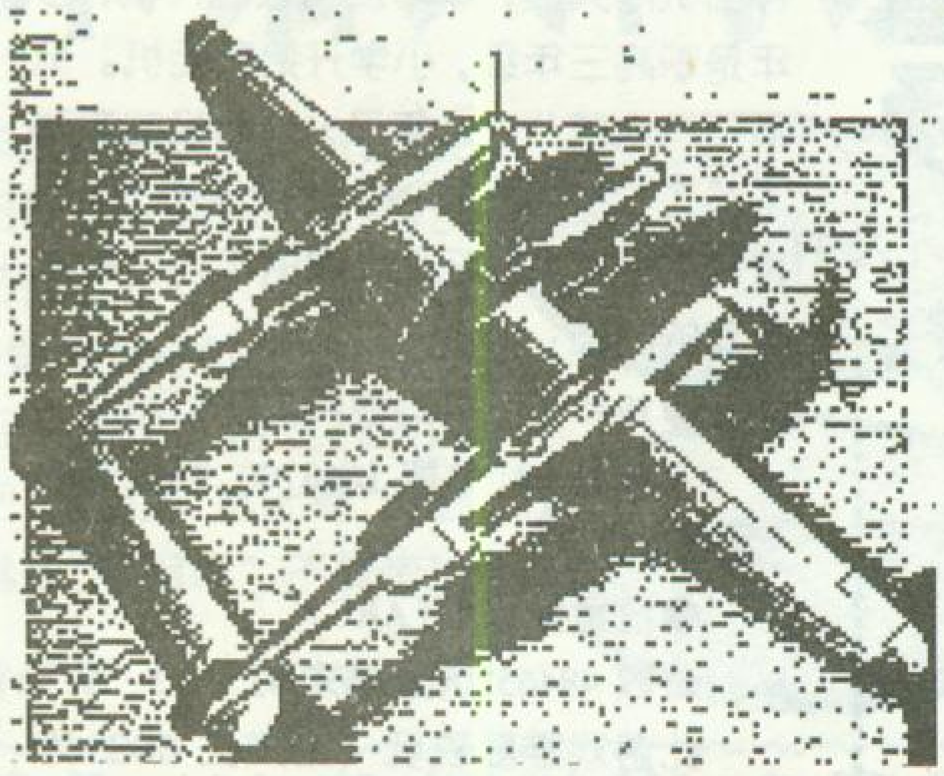
随着“ZERO 3”的出现，OC 已成为一个独立模式，并且最后一个影子也加入攻击判定，所以对 OC 的运用更见重要。我想只要基本模式没有变，大部分连续技是可以在“ZERO 3”中应用的。让我们在“ZERO 3”中再见吧！

请本文作者速与本刊联系，告知真实姓名，以便发放稿酬。

STRIKERS 1945之"葵花宝典"

文/东北林业大学　徐家刚　　责编/天师

看了11期电软后，万分高兴，于是当晚写了这封早已在心中准备了好久的信。



我想谈的是1945，去年8月份看了增刊知日本有人打230万分，且用震旦打通二轮，令我吃惊不已，对于这么高的分数，我也不明的怎么打的，但有人可打两轮，这是真的，那时，我只是打到2－7关，听到这个消息后，本已不想再玩的我，又钻了一段时间，真要谢谢那文章，正是基于此，才有了下面的话。

提到1945，很少有人不知道。出色的游戏设计及手感令机迷如醉如痴，我所擅长的飞机是第二架P－51，或许与天师所使正好相反。**的确，P－51的火力不如其他几架，但凭其防子弹的能力及发射范围较广的因素，在我看来，六架飞机中它是最适合打第二轮的。**我在97年5月开始玩45的，我用109能打一轮的时候，偶然一次发现某人用51打了100多万，随后的一个月内，我便打到2－4关，良好的防护能力，使第二轮前几关变得轻松很多。不过后面几关确实相当难，直到今年9月份，我终于也可以做到打通两轮了。那次的分数是1611700，从那以后，了解了这款游戏的一个大致情况。

用P51的话，一轮后可以不死人带五颗雷。第二轮中，有二关可以做到不放雷还可以吃两颗雷，分别是金块数为10(飞艇)和11(船)的那关。接下来，金块数为12的火车那关和13块的机场那关，可以做到放一颗再吃一颗。这样到2－5时，应当是一人不死带关6颗雷，可谓物质资料十分雄厚。开始真正的交战。在2－5关开头的两处(即，炸了之后分别留有6个金块处)很不好对付，我一般是尽管在右面打小飞机，同时射子弹，待靠近第一处时，放出蓄力，同时随着蓄力枪沿右侧上方走，出现第二处时迅速放雷，并开火将第二处打爆，屏幕左下方的第一处这时仍会发四颗子弹，躲过后再放出一个蓄力，即可过了此处，这一切，仅仅，仅仅是为了省一颗雷，不要小瞧一颗雷的作用，有时它比一架飞机更有效。这样，还余5颗，然后2－5关底放一颗吃一颗，到2－6时仍是5颗雷，通常关底要放2颗。这样，到2－7还余3颗，一上来便须放一颗，然后带一颗雷或二颗雷坚持到关底，如遇到螃蟹老怪可等其自爆过关，若是其余两种，须放一颗（机器人似的老怪）及多颗（四方形的老怪)。这样一般到2－8，往往一人不死，有时可带一颗雷。(这里多说一句，第二轮时须精力集中，稍不留意，被击中一架后，则不是上面所说的了)。到完全打通后或者是剩一架飞机，或一架也没剩下。这，就是我目前达到的水平。

下面谈一谈我对1945的理解，由于我并没达到，所以也只是推测，看看大家是否同意。就我个人看来，我想可以做到一个人不死，即屏幕左上角挂着三架飞机或许还余一颗雷。按带一颗雷上2－8算，刚开始时往往我要扔雷，没雷则要死人了，但多练些日子，摸清规律不难做到不放雷。到吃雷处还可加一颗，下面是个既扩散子弹又放小怪的东西，我要放一颗。最后是三个关底老怪，往往在第二个我会死一架飞机，但练习后也可做到不放雷，则，最后仅有的一颗雷留给第三个老怪了。这是我能做到的最理想目标。达到这个程度，存几颗雷也不是很重要了。然而真正终极时，2－6关底的雷也不放，躲过去的可能性不是没有；2－7因给雷处和关底的老怪不固定，或许也可省一颗，2－8最后关底虽极乱，但肯定有躲过的可能性——这样，P－51可以达成的最终极目标是，一人不死剩4颗雷翻二周目。我是不会耗时间去练的，只是提供一下这种达到最终顶点的情况。有兴趣的高手可以试试(天语/难道要作"东方不败"？代价可不一般哦！)。

那么，其他飞机又如何，51的顶点是否就是1945的最终顶点呢？答曰：并不一定。

综合六架飞机性能看，109的性能应是最好的，与之相比P－38吃POW后的火力弱些，速度慢些，这在第二轮充分体现。51也是火力不足，喷火和零式则更不用说，至于SHINDEN，天师别生气，当初我曾认为它是最不适合打第二轮的飞机之一。至今我仍认为其火力横扫屏幕，敌方飞机爆后的子弹密如雨林，很难躲。而109灵活性好，火力集中且强烈，是机型中最优的（天语/109机身精巧，对操纵者来说易于避弹，乃是初级机型，同38类似。喷火、零式则是中级玩家的选择。震旦、51——操纵者如无特别机遇进行学习或创新，只能作为上级者的利器而寻常人只能望机兴叹也）——且还有一个更重要的原因是它的"终极度"超过51，首先它的一轮过后带6颗雷，二轮中除金块10那关剩5颗外其余与51一样，2－5那两处或许都不用放雷，我想国内有的玩家已做到。2－6关底也不放雷，2－7关过后能余5颗雷(当关底老怪为螃蟹时)。其余与51的极限一样，只是在2－8中吃了雷之后，能否不放雷闯过那"拦路虎"——扩散子弹且产生小怪的东西，还很难说。因为我使109没上过2－8，所以只是靠想像来看，这个机率应很小。但仍有一丝希望，如果能抓住这一丝，那么，109的终极才是1945的终极——一人不死剩6颗雷打通二周目。看到这儿，有人会说这是开玩笑，满雷且不死人完全通关，不可能！别急，这只是理想化的可能性，就算彩京的专业人员也不一定有精力把每一处都按以上条件完成，何况我们玩家？

下面讨论一下得分。(编者按/因版面所限，街机1945的特异现象、评分标准、射击原理、飞机比较，我们找机会再论)

♠本栏目为不定期刊登，欢迎读者来信一试

天师道场



■朱卫强绘图

■天师：我投几个格斗游戏的记录

●96 格斗之王(ARC)
645520 使用人物：克拉克 LEVEL:8
●天草降临(ARC)
07'43" 使用人物：修罗·加尔福特 LEVEL:8
●95 格斗之王(ARC)
429201 使用人物：草雉京 LEVEL:8
★希望能上榜的大庆 徐海斌——如果这个栏目叫做"封神榜"，那天师不就成了？？？了吗？


谁更强？

■编辑同志：看到"封神"一事我不禁跃跃欲试

●武装雄狮 2(SS)
APC 空军基地，HIGH－MACS Ⅱ打满 9 分 40 秒，击破最高 83 机，残血 1/2 以上；相同条件下，雷达基地击破 39 机。HARD 难度下本人始终打不过第 4 关，敌直升机太厉害。★上海康平路 林谦

■编辑同志：

自从准备 11 月 5 日买了电软后，看到准备发展"天师道场"栏目，心中非常高兴，希望此栏目越来越火。我是个纯种街机闯关族，家中没有次时代机，今年是职高三年级，小学开始玩街机。玩龄……大概八、九年了，玩爆机的游戏太多了(当然是一个币)：圆桌武士，名将、三国Ⅱ……在此，提供本人一些新游戏的战绩：

●1945 Ⅱ(ARC)使用 KF84 疾风
关数 2－4，分数 1668700，难度未明(大概 5 级)
●合金弹头Ⅱ(ARC)
分数 4846530，难度未明

此游戏难度较低(第六关 BOSS 除外)，打关底的时候要多利用小兵帮你挡子弹，不要向角落走，否则必死，只要有耐心，一人不死通关应不成问题(本人所打之分数，是绝对不用所谓的无赖加分法。天语/您当真一币通关？！)

★街机留言时属名 L.W 的李伟(南京)

■天师意见：

像李读者这样的朋友一定有不少。编者曾经在西安亲见高打一人不死(单打)并且是乘着坦克放翻合金弹头 1 代(可惜未见其人是如何将坦克带到最终关底那巨无霸直升机处的)，真高打也。其时编者心中的感觉就譬如看到了金庸先生作品里描写的那些修为甚高的人物，一挥手便可取人性命一般。

增刊上大家已知彩京 1 代(战国 ACE)能够用震旦打出 168 万整的分数，目前似还未收到该作品的挑战，编者因早已从他人"窃"得彩 1 要领，故在 30 币以内使用天外打出了 1441400 这"吉祥"的号码(普难，4 级，2 周目 ALL)，仅供参考并祝天外突破 148 万。一般来说，在街机上，彩京系列的"正常"难度应为 5 级(4 级是供用来"练手"的，相信我国的机厅老板们很快就会调到 5 级)。

虽然全球的街机几乎都是日本所出，但我国的街机资源却是意外丰富。古今游戏无所不见。爱好者不必局限游戏种类与新旧，只要稍加留心记住令你满意的成绩(哪怕是别人的)，写封信到"天师道场"，天师将酌情"**点将封神**"！希望读者踊跃参与本栏，家用机欢迎！

■天师：你好！

看了去年 11 月号我兴奋不已。因为我也有几个自认为很拿手的游戏记录，不知能否"封神"？望天兄评定。街机部分：

●1945，2－6，梅塞 109，1510000(6 难)——对于增刊上那位 230 万的仁兄，本人是相差甚远，脑袋想炸了都不知是怎么打的！我的 P38 和喷火都能 6 难 2－3，分别是 128 和 132 万，其余飞机都能突破 100 万。可比起那位"2 年前用了 2 个月大成西安"的兄台却又如何？

编者注/高打勇攀新高，天师倍感欣慰，在此谨提请大家用心记清确切分数。

●太阳表决，2－2，卡休昂，1500000(5 难)
●武装飞鸟，2－1，小魔女，710000(4 级普难)天语/用小魔女或袁娘爆机者不简单
●彩京一代，2－2，大和尚，970000(6 难)
●战国之刃，1430000，AYIN，2－3(4？)，(5 难)　●1945 Ⅱ……正在试飞中……

怎样？本人战绩也还算辉煌吧？不知能否封神？

生化危机 2——第 4 幸存者

本人两个草药皆不食，7 分 11 秒将其翻之，翻时健康状况是 FINE，如何？要是没有我的大名，嘿嘿嘿…我就要驾驶震电 J7，约上 AYIN 飞过去，小心、小心……

★软件忠实读者 宁檬(吉林省吉林市二中高二 8 班)

■天师学长：

我的土星版世嘉拉力百小时苦练战果如下(全部丰田 CELICA 自动档)——

●CHAMPIONSHIP 模式：1LAP　3'22"54；　3LAP　9'58"07
●PRACTICE 模式：DESERT　2'42"29　单圈最快 0'53"27
FOREST　2'31"41　1"14"87
MOUNTAIN 2'18"67　1'08"05

在高三复习阶段，每当我被学校考试弄的头晕脑胀的时候，我就放"拉力"光碟到SS中，以求得短暂的放松。★西安交通大学 9817 信箱的"学弟"李林(天语/当年"学长"是 9316，难道你也是动力机械系(能动学院)的？你是空调还是制冷……)


强者在道场！

这些相关游戏机构造的知识你知道吗？

游戏术语入门讲座 No.1



有关硬件的基础知识，现在是不是已经不受瞩目了呢？这就是我的苦恼所在呀。不过，放心吧，我会解决这样的苦恼的，下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧！今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇"，不要错过哦！

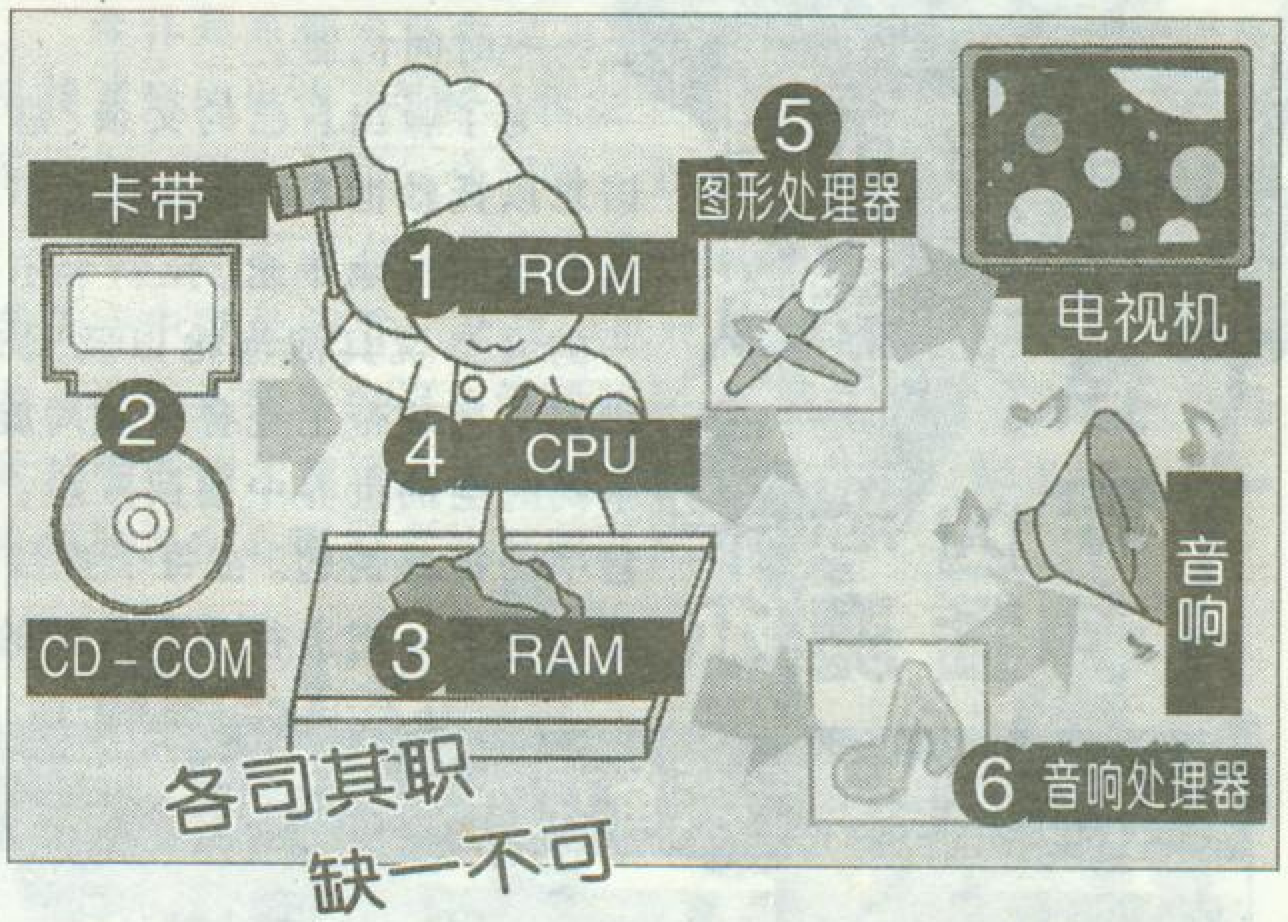
编译\Z·L·Z、PERFECT



基础篇　首先，让我们从游戏的基础流程开始！

当我们玩游戏时，游戏机的内部运作过程就好象右图那样：首先，记录在ROM中的系统程序发出从软件中读取数据的命令，然后，游戏软件的程序和数据被载入RAM，经由CPU处理后，图形处理器和音源处理器分别再将CPU处理后的结果转化为图象和音响，并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。



❶ ROM

载有基本指令和数据的装置。对于ROM既不能写入新数据，也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时，正是基于储存在ROM中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

❷ 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的FC卡带（黄卡）和今天的土星、PS盘均属软件。以上两种都是ROM，所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

❸ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的。指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果RAM空间较大的话，它就能处理较多的数据，反之也一样。因此这是极其重要的装置。

❹ CPU

使用RAM中的指令和数据，进行游戏中必要计算的装置，此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它，游戏机则不成其游戏机了。

❺ 图形处理器

把CPU计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使1秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说，它是美丽图像的关键。

❻ 音响处理器

把CPU的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

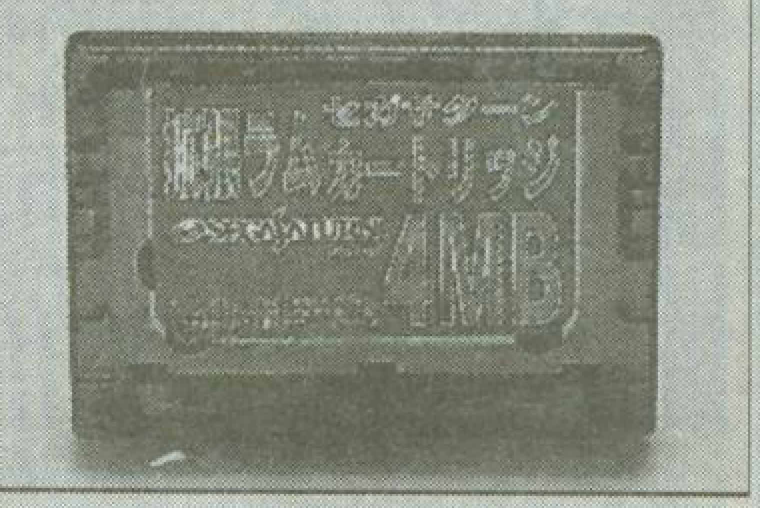
难点详解　ROM与RAM

ROM和RAM是什么的缩写呢？先说ROM，其来源是"READ ONLY MEMORY"，译为汉语是"只读处理器"。RAM则是"RANDOM ACCESS MEMORY"，译成汉语的意思是"随机存储器"，更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM就是READ AND MEMORY！"这样的错误了！

知识积累　何谓4兆扩张RAM卡

作为土星的硬件周边有一种被称为4兆扩张RAM的外设。这是对应SS的主RAM容量不足以应付游戏用的。加上4兆扩张RAM后，总RAM得以扩充，我们才有幸在家中玩到高移植度的SNK和CAPCOM的诸多格斗游戏。



泡泡枪少年

顽童历险 妙趣横生

由 PSYGNOSIS 制作的童趣冒险 ACT 就要与玩家见面了。虽然游戏主线仍是击败魔王拯救世界的传统模式，但今作的世界并非剑与魔法的古代大陆，而是由一位手持泡泡枪的都市少年担任主角。如果想操纵他取得最终胜利，除了要有良好的操纵感外，更要有些问题少年般的想象力。

PS 厂商：PSYGNOSIS　类型：ACT＋AVG
发售日：预定 99 年 1 月



为了救助父亲、铲除恶魔，“勇敢”少年拉斯卡尔独闯迷宫！



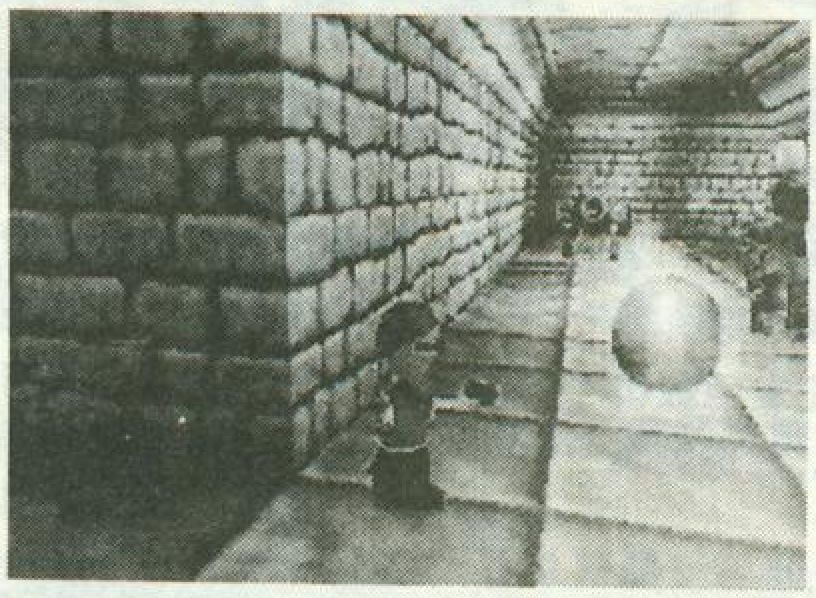
某日，黑暗时空的帝王克鲁诺恩突然出现，将主人公拉斯卡尔的父亲——“顺时针”教授诱拐进了异世界，妄图得到他的毕生心血——时间机器。

为了救出自己的父亲、惩罚邪恶的克鲁诺恩以拯救世界，小拉斯卡尔毅然踏上了充满危险的冒险旅途。拉斯卡尔要利用自己唯一的装备玩具泡泡枪以及父亲留下的时间机器与黑暗帝王克鲁诺恩周旋到底，在七个不同时空的世界中巡回冒险，搜集散布在迷宫中的神秘钥匙。在每个头目角色被击倒后都会留下一把通往未知区域的钥匙。集齐全部钥匙，也就是转遍所有迷宫后，小拉斯卡尔就要准备挑战黑暗帝王克鲁诺恩了。不过这段过程中小拉斯卡尔可要接受各种各样的严峻考验，比如迷宫中的机关、陷阱以及千奇百怪的敌人就是拉斯卡尔首先要面对的难题。

在迷宫中冒险，拉斯卡尔除了利用泡泡枪射击外还可以进行踩踏攻击和突进技。玩家大可依照敌人类型选择不同的攻击方式。不过，怎样正确的选择道路、巧妙的破除机关才是制胜的最关键。

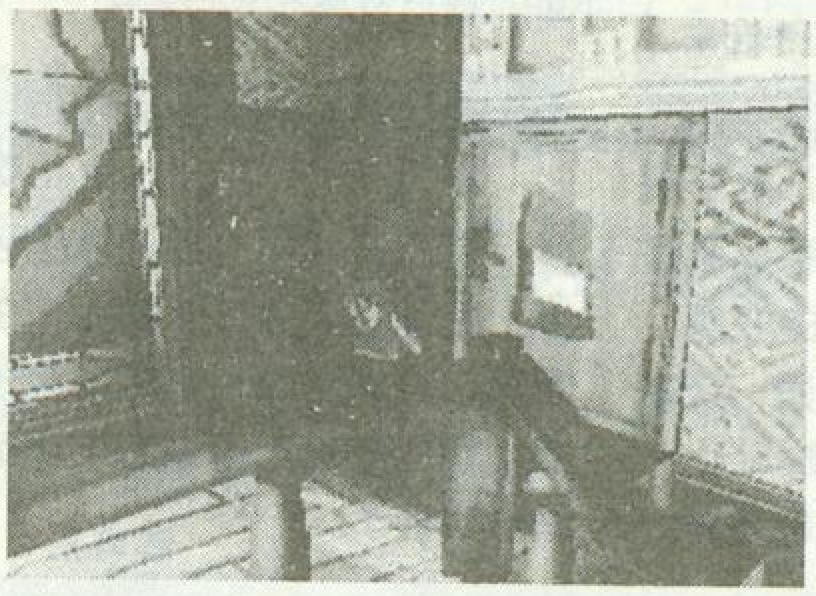
责编/PERFECT

拉斯卡尔的唯一装备竟然是玩具泡泡枪！



主人公的武器实际就是一把能够发射肥皂泡的玩具手枪！如果手枪内的肥皂水减少，那么射程也会随之减短，所以小拉斯卡尔要认真的在迷宫中搜寻，以补充“弹药”，保护自己，寻找父亲。

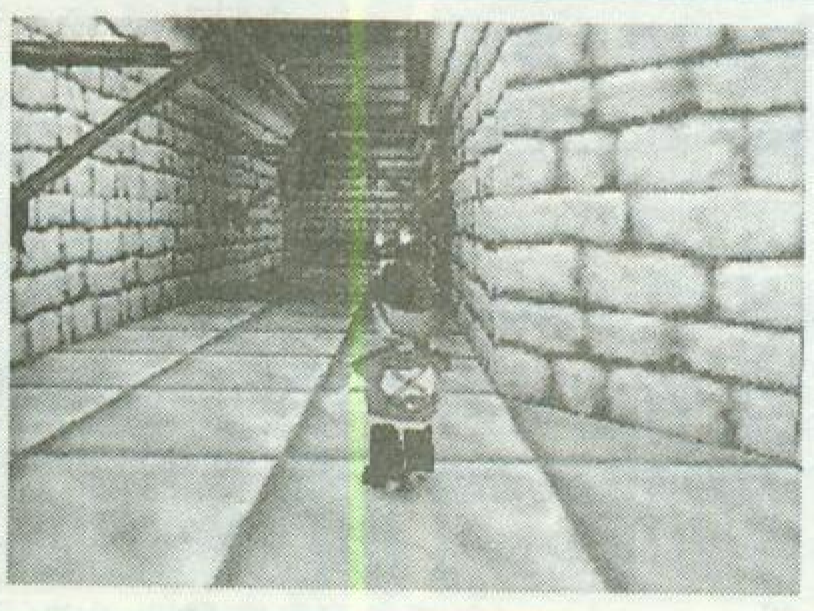
冒险据点——“顺时针”教授的豪华别墅



“顺时针”教授拥有一座豪华的二层别墅，是儿子冒险的据点。其中有许多房间以及各种神奇设施，不过拉斯卡尔在自己家中也需要各种钥匙才能自由穿行，因此随着剧情的推进才能进入更多的房间。

利用泡泡枪和机智的头脑挑战变化多端的大迷宫！





拉斯卡尔的冒险是在各式各样的迷宫中进行的，其中设有形形色色的机关、陷阱。拉斯卡尔除了被动的躲避外，也可以利用它们阻击迷宫中的敌人。

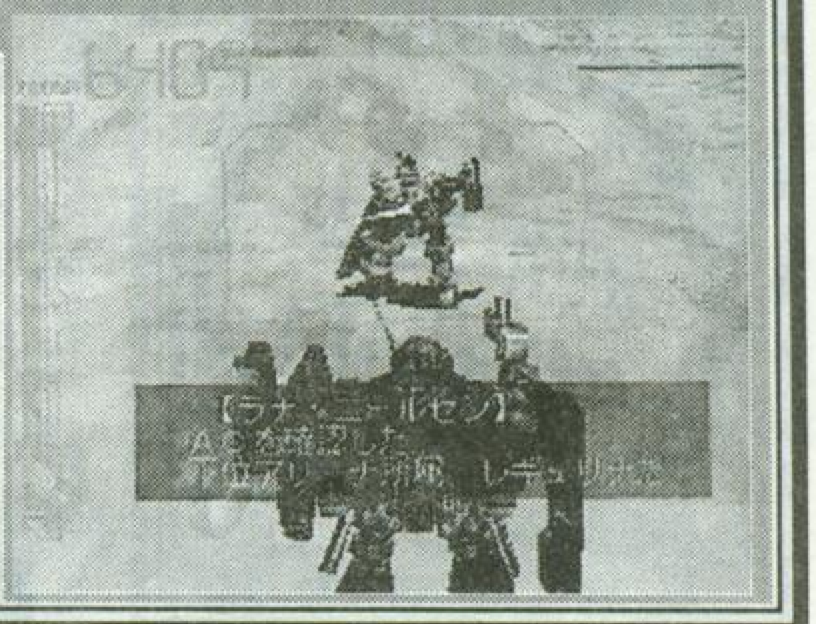
另外，如果小拉斯卡尔在某一房间中逗留时间过长的话，就会有蜘蛛、老鼠等讨厌的东西出来袭击你。由于它们的体积太小，因此无法用泡泡枪击打，这时就用拉斯卡尔的得意技“跳跃踩踏”消灭它们吧！

装甲核心·斗技场之王

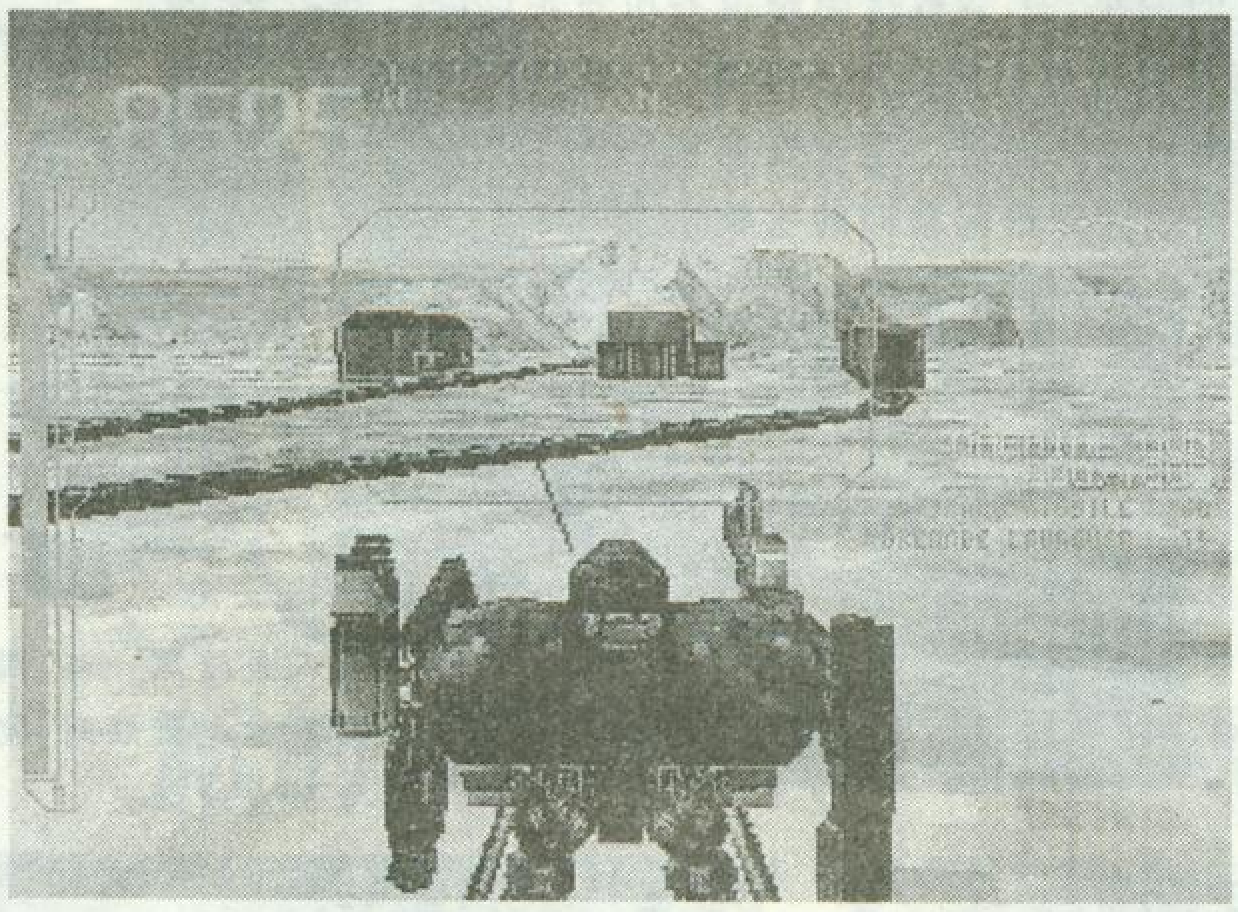
怒之机甲 称霸雷文

"斗技场之王"中玩家所操纵的战斗兵器是可以自由更换零部件的"装甲核心"。新作中除增加了新零部件，而且前作中的热点——"斗技场"也得到了大幅强化，并能够兼容前两代的数据，同时还支持振动手柄和 POCKET STATION，可以利用 PDA 进行各种机体进化。

PS	
厂商:FROM SOFTWARE	类型:ACT
发售日:预定 99 年 2 月	媒体:CD×2



"雷文"、"红黑相间的机体"、"标号 9"……对于杀害亲人的凶手，他只知道这些



游戏者所扮演的是"雷文斯·奈斯特"佣兵组织所属的佣兵"雷文"，其目的就是击倒宿敌"莱茵波尔"。当然，为了达成这个目的就要不断地在竞技场中修炼，从而提升级别。

今作是系列中首个以 2CD 登场的游戏。第一张盘仍将沿袭系列的风格，而第二张盘中包含了怎样的秘密，现在还不知道。因此今回只介绍第一张盘的内容。

第一张盘的大致内容是在斗技场中与那些在雷文斯·奈斯特中登录的雷文交战，依赖各种任务来使主角更加强大。由于斗技场中存在等级制度，所以只有将必自己级别低的对手击倒才能令主人公的排名提升。第一张盘就是在以斗技场为中心而展开的原创剧情的。

序盘中的任务介绍

1. 陨石回收:预测将有一块含有稀有矿物的巨大陨石冲破大气层，坠落地球。由于其中含有罕见的高等矿物，因此许多企业都会雇人去抢。主人公接受的是"R&G 产业"的委托。

2. 死守潜水艇:受"R&G 产业"委托。乘坐运输潜水艇行进的过程中，遇到了敌人的突袭，要选择适当的装备来消灭敌人。

3. 受"布罗格技术公司"委托。该企业所属的兵器制造工厂的中枢电脑系统失控，必须尽快将这部电脑破坏掉。

4. 破坏光子炮:受"依兹莫物资公司"委托。在大破坏时代设置的巨大光子炮不知被谁秘密地修复了。一定要完全歼灭它。



STORY

由于被称为"大破坏"的最终战争，人类逐渐在地面上消失了。人们在地下生活了近半个多世纪，国家的概念已荡然无存，取而代之的是由大型企业进行管理的地下复合都市群。当时在世界各地都遍布着许多地下复合都市群，他们为了扩大各自的势力范围而不断展开激战，这使得新时代的战术兵器也崭露头角；对应目标与目的不同而能够随意变换装备，适于各种战术要求的新兵器系统"装甲核心"就是这种新兵器。

"雷文"是不从属于任何竞争企业阵营的自由佣兵，他们全部隶属于被成为"雷文斯·奈斯特"的网络组织。该组织拥有自己特有的"装甲核心"，他们为了获取酬劳而接受各种任务，世界各地均遍布着他们的身影。

某日，在地下世界中数一数二的复合都市"艾克萨城"中，两个巨大企业为了争夺支配权而展开激战。游戏的主人公也因家人被屠杀卷入了战争。

"雷文"、"红黑相间的机体"、"标号 9"……对于杀害亲人的凶手，他只知道这些线索。几个月后，主人公也成了"雷文"中的一员，一个自愿的加入者。驾驶自己的"雷文"，将杀害亲人的"雷文"找出来。

责编/PERFECT

暗黑之心

动作为体
解谜为用

HEART OF DARKNESS

看来玩动作游戏还得找欧美，这款充满了西洋风味的优秀作品，流畅的动作及炫丽的画面不容错过。在海外受到极大欢迎之后再引进日本——不但角色动作十分细腻，解谜要素相当高也是游戏的卖点之一。

PS | 厂商:萨米工业 | 类型:ACT
发售日:99年2月4日

少年呀！拿出勇气扫除阴影吧！



●安迪

游戏中玩家要操纵着名叫“安迪”的少年，去解救被黑暗世界所带走的爱犬“威士忌”。但是在黑暗世界中却到处充满着可怕的陷井及怪物。玩家必须十分小心地躲开这些陷井及敌人，才能够顺利地向前进。至于安迪到底能否在奇异的世界中，救出心爱的爱犬威士忌呢？这就要看玩家们的手腕以及智慧了。





→游戏画面非常美丽，一定要试试。



●小狗

←敌人是暗黑一族，因此只要被光线照到，就会立刻灰消烟灭。

虽然拥有武器，可是立刻就被没收！

刚开始安迪是带着自己所发明的光线枪来进行冒险。这项武器用来打倒害怕光线的敌人十分有效，可是却在开始后不到十分钟就被敌人给吞下去了。因此在短时间内，安迪只能“逃跑”了！



↑有了光线枪便所向无敌！但枪被敌人收走后则只能采用闪躲的方式前进。

不仅如此，而且需要相当地开动脑筋！

本作并非采用像一般动作游戏那样向一定方向卷轴的方式，而是采用画面切换的方式来进行游戏。由于在每一个画面之中，都安排着许多陷井，因此玩家如果不小心仔细地思考的话，安迪可能很快就阵亡。正是这种一不小心便碰到陷井而“完蛋”的刺激感，才会让许多玩家对它爱不释手。



●阿米奇

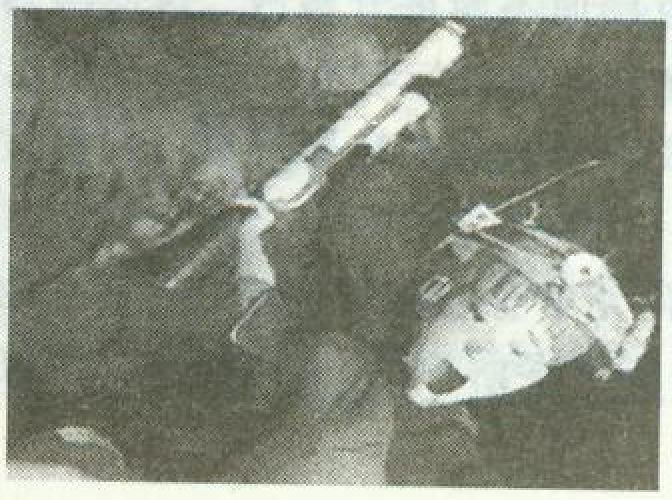
暗中帮助安迪的伙伴



↑如何才能躲过那张着大嘴的大蛇呢？如果你荡着绳索先到河中的石头上，然后再跳到岸上，就会发现大蛇回过头来狠狠地盯着你干着急却没有办法！



→只要开动脑筋就没有跨不过的沟坎。



←GAME OVER……



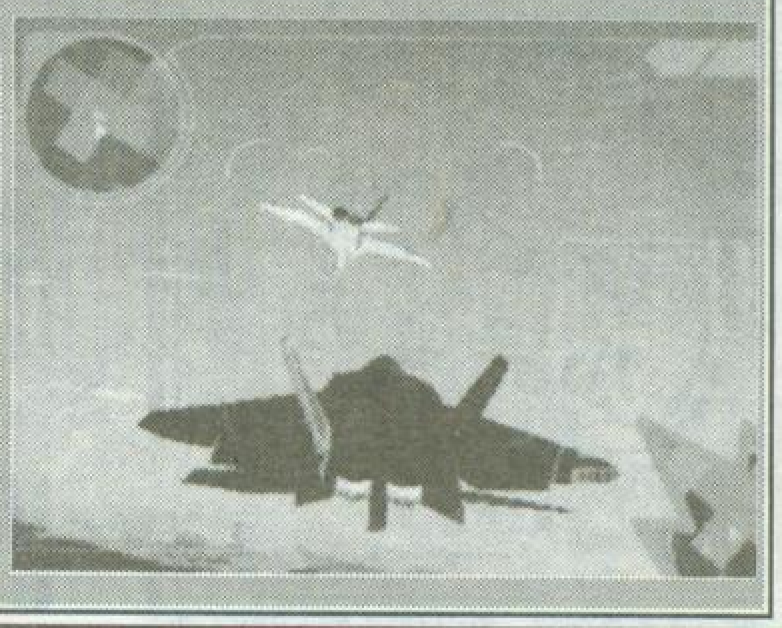
●比杰斯

可说是最令人讨厌的敌人

王牌空战3

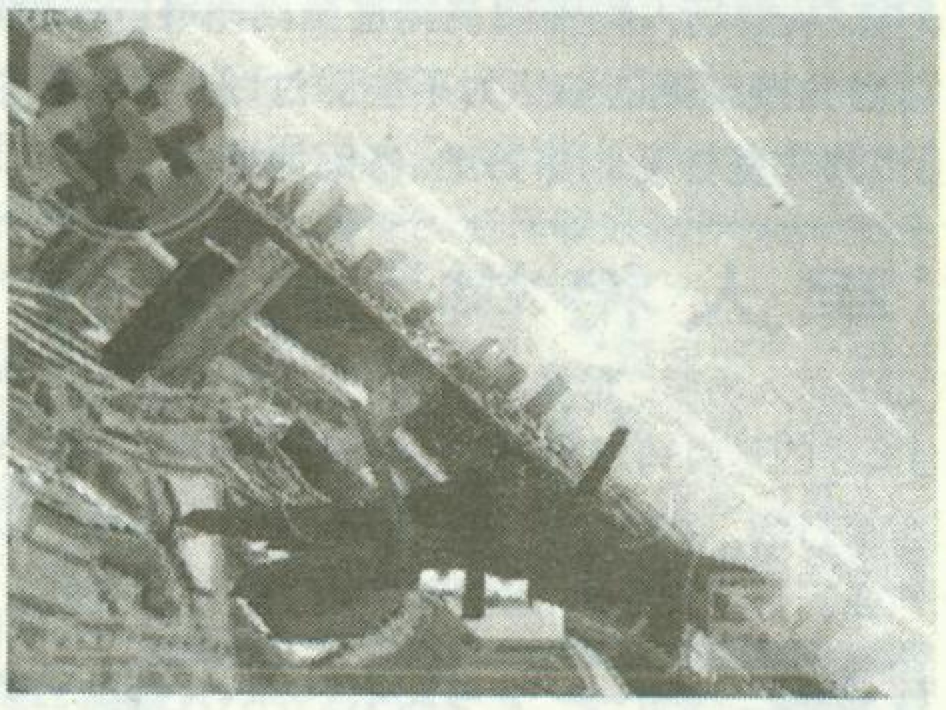
空战模拟 真实刺激

很早便在街机上推出的ACE COMBAT体感系列，并未被广大玩家知晓，然而N公司在PS上推出了移植作后，本系列则马上被接受，说明家用机能玩出名堂来，在街机上不下大功夫是很难透彻掌握操纵要领的。



PS | 厂商:NAMCO公司 | 类型:SLG | 发售日:99年春

著名空战游戏的最新作即将登场！敢接受挑战吗？



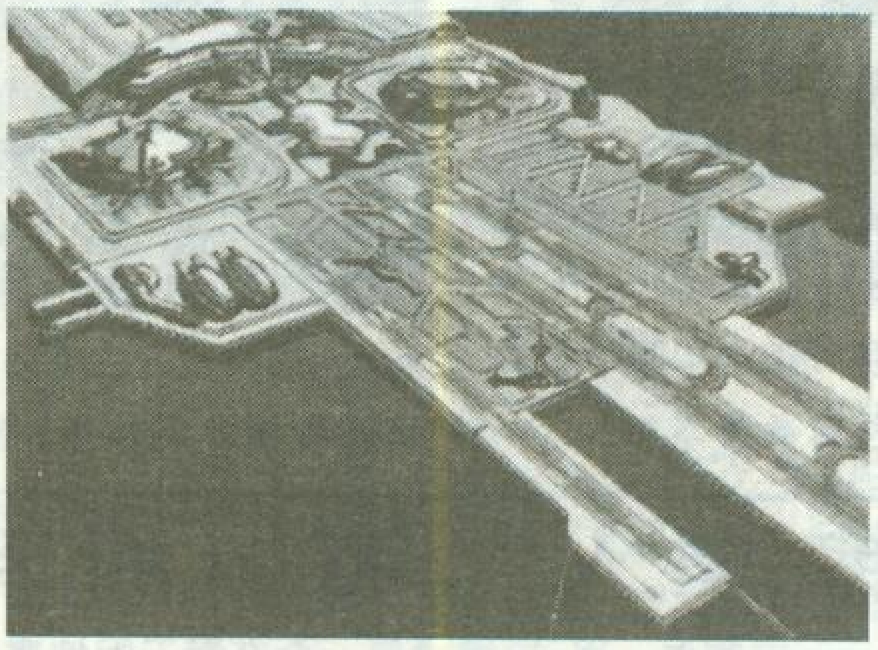
→这是后方视点的画面。屏幕上有许多指示器，它们告诉你目前所在的高度、速度和敌机的位置等参数，要根据这些参数制定『战略』。

由于NAMCO公司一向重视真实度，同前两代比起来，3在画面上又有了新突破。稍觉遗憾的是，因为是在PS性能边缘上演出，虽然光源和透明表现得很好，但在贴图方面，仍觉粗糙，可能是大量使用POLYGON造成的。

模拟飞行游戏，一般都准备了舱内和舱外视点，与敌人周旋时，要不停地调转自机捕捉敌机，如果狡猾的敌飞行员驾驶飞机一下子从你的视线中消失，则危险必在背后，如果不能熟练地进行贴身格斗，则根本无法从游戏中获得由紧张刺激所带来的“乐趣”。新作的舞台设定稍微超前了些，飞机不全是真实存在的，而背景也变得更加“时髦”了。

新的战机、新的世界观、更加细致的画面表现！

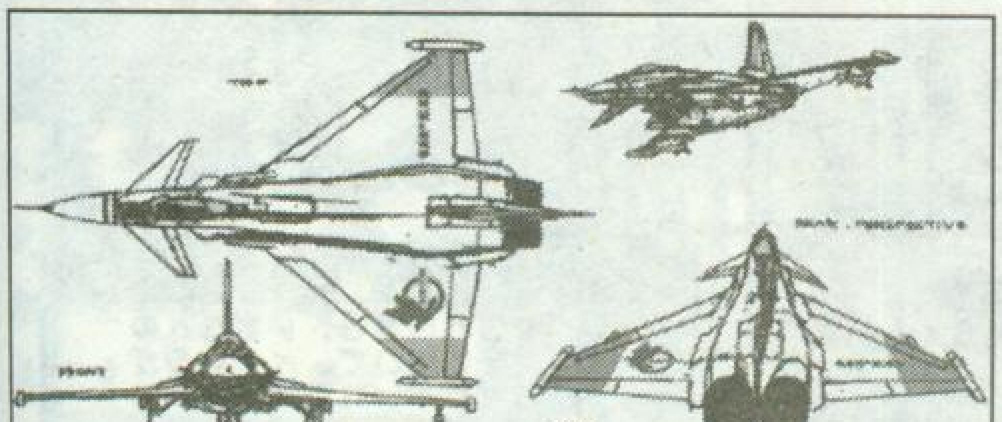
本系列对战斗机的刻画一向出色，前作曾经出现的机体有些已被改良，更有许多崭新的机体登场。飞机性能不同了，游戏操纵者的感觉也将随之变化，这样就不会感到枯燥。由于是近未来，空战时的整体氛围似乎都有所变化，虽然仍是在都市或山区中完成任务，但背景中的建筑物是非常前卫的。我们从画面上可以看出制作者的态度是细致的，无论是太阳的位置还云层的描绘，都有认真的考虑，整体光源把握得不错，连战机上的迷彩都做出来了。因此，当玩家架驶着飞机在低空穿梭于建筑物中或是在高空与敌机格斗时，自然会有更多的投入。





●上面两幅是设定原画。左图是海面上的一个军事基地，还有很长的飞机跑道？右图是位于广阔森林地带中的两个火山，奇怪的是火山口上竟也有军事设施，那条可供上下山的通道正连接着一个空军机场，那里面说不定就有玩家需要摧毁的目标……

空战最高杰作



■UPEO组织的飞机



↑这是F22型机的改进型，总之，不能让飞机与现在的真实机种完全相同。



↑大桥两端各有一个这样的建筑，难道也与作战有关？无论如何，击中它的话实在太过瘾了。

帝击俱乐部

樱花大战 小品登场

在东京“97 秋”电玩展上，这部作品深受玩家的注目，电玩展上大家看到的只是体验版的内容，因此，这里只能就当时的情况给大家作一简要的介绍。对于樱花大战系列的玩家来说，本作可是有着特别的意义哦！

SS	厂商:RED 公司	类型:ETC
	发售日:98 年 12 月 3 日	





最新资料！帝击设定集的画面！

在这个模式中，从登场人物到建筑物甚至兵器等的多种用语都会附上图片以及解说，所以身为樱花迷的你绝对不能错过喔！根据这些用语，说不定还可以看到其内部资料与画像呢！好好地、仔细地确认一下吧！

揭开“军人将棋”的玩法！

●最受男生欢迎的军人将棋，是种混合弹珠和纸牌的游戏。把彼此盖上的棋子一步步移动，当棋子的落点有对方的棋子在时，则根据棋子的大小来定胜负。过关条件是敌将军被打倒，或者占领敌阵地。玩家可体验到一边猜测对手一边另谋对策的紧张气氛。开局要紧慎，因为你并不了解敌方部署。

花组的特殊规则到底是？

↓军人将棋是按照谁的棋子比较强来分出胜负的。当然，队长一定要比队员强喽！不过，选好一位女性角色紧临着大神，那位队员就会和队长一样拥有相同的能力喔！战局明确时，再多找个角色来当对长。假如队长有 2 位的话，即可打倒大部分的棋子了，然后去包围敌将军吧！



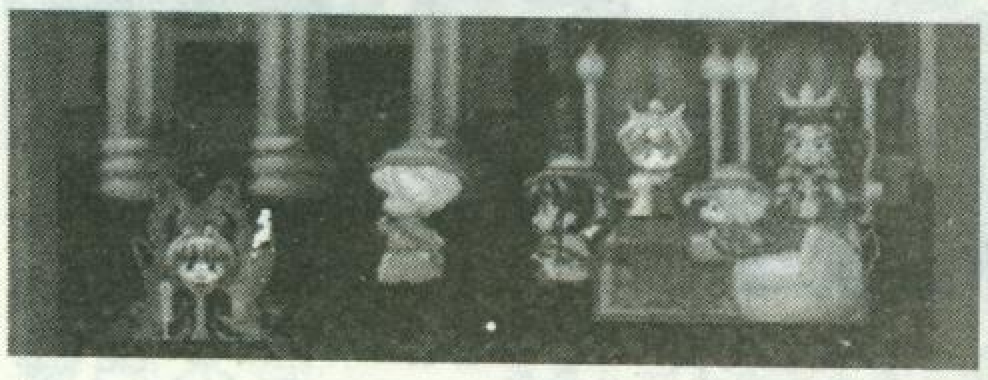


←重视机动力就选“风作战”，把翔鲸丸、轰雷号、大神等战斗力高的棋子分配在前方，就可立即对战局作出战略部署。当然也可选择火作战以强制攻击，把大神、轰雷号、甚至米田将军都分配在最前线即可，但是一旦米田被打倒就算输了，所以要慎重哦！你的目标——敌将军！

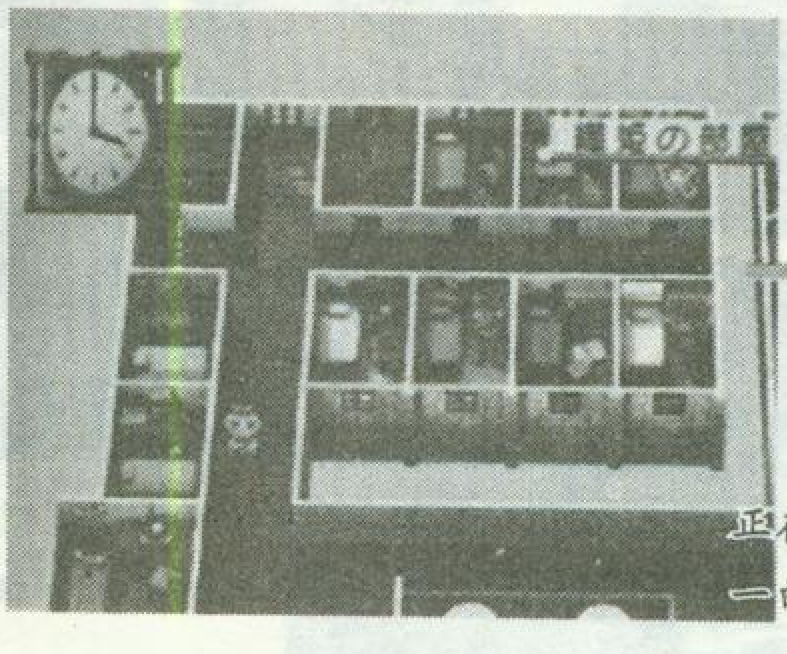
花组特别公演“睡美人”，可以看到整个流程喔！



与原作一样，这模式是一个充满无限惊喜的故事！在游戏世界中的一个圣诞节，帝击俱乐部特别公演的话剧团，正忙于准备彩排，这时，玩家必须要教导她们如何去揣摸角色，大神在剧场内自由移动，要解决队员的烦恼及通过一个个迷你游戏，在中途出现的一个个 LIPS，说不定会和故事有关联呢！在迷你游戏中给织姬弹钢琴时，要努力讨好她哦！和谁见面、如和对应 LIPS、迷你游戏的成绩等多种要素会对这次特别公演的角色分配和舞台演出有重大影响。让你相中的队员成为一个出色的女演员吧！



↑花组总动员！等待王子一吻的女主角会是谁呢？





正在练习的织姬。她想找队长来帮她演奏一曲。这个请求，就是迷你游戏的开始！

疯狂企鹅

画面卡通
操作简单

铁甲飞龙2的近藤智宏先生与拉力、地通娜加强版的中村笃彦先生共同担任游戏的总企划。游戏的角色是一群叫做“呆呆鹅”的奇妙生物——它们看起来像是拟人化的企鹅。这是一部以这群“呆呆鹅”为主角、最多四人同玩的超爆笑作品。

DC　厂商:世嘉旗下GE　类型:竞速
发售日:98年11月27日



两大巨头的联手:制作一边玩一边大笑不已的游戏

“本游戏的构想是在20年前，当时觉得企鹅的动作很吸引人，那蹑手蹑脚的滑稽样子十分好笑。而当它们游水时却意外的华丽，像在天空飞行一般。而企鹅还会用腹部在冰上滑行。”

“如果把企鹅跑步、游泳、滑行的动作拿来当作RAC的主题，该很有趣吧？”

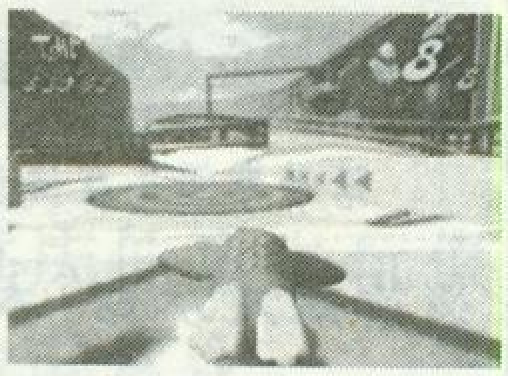
基本上，游戏的跑道被分为“跑步区”、“游泳区”、“滑行区”，三部分路线所要求的竞赛方式完全不同，虽然是以到达终点为目标，但玩家可以在比赛时互相干扰对方。真像是铁人三项赛呀！游戏为大家准备了数目相当多的路线，每条路线的区间距离都不太相同，角色各有其擅长和不济的部分。

动作和表情的变化令人大吃一惊

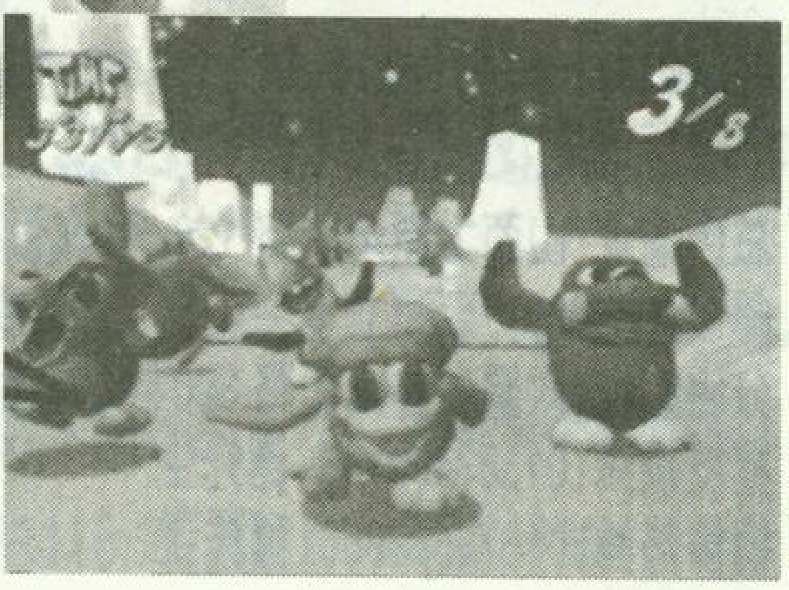
这二位大制作人也曾到品川、葛西等地的水族馆去研究企鹅呢！也正因此而获得了意外的惊喜——原来企鹅还有这种动作！游戏中所表现出的动作具有相当的真实感和存在感。玩此GAME的玩家一定会感受到那种强烈的震撼力！还有，角色的表情也相当有看头！重播的部分也很值得期待。“我们希望本作不但是玩的人乐在其中，就是在一旁观看的人也能很高兴！”“明明是在玩游戏，如果还愁眉苦脸的话，也太说不过去了”。

对于游戏中那极富趣味性的动作，制作者是这样解释的——“最初也曾想到太夸张，不过过了几天，反而觉得很不够”，“以滑行为例，有的角色会滑得很优雅，有的则是难看得一塌糊涂。每个角色的动作都不一样，这些动作可是颇费心思的哦！”





▲滑动区速度极高。



(上图)大家都抢着出发的样子，橡皮囊般的躯体左一晃右一晃，真是可爱！(右图)等大家抵达终点，各自都蛮高兴的样子，完成就是胜利嘛！的确非常生动。



游戏有很多条赛道！

●本作充满乐趣，比赛时的风景，会随着移动而不断变换，其精彩程度实为难以想像。所有画面表现均为DC级别。



▶透过跑步和滑动的呆呆鹅，各位可以体验到那合而为一的整体感。



◀“嗄小子”角色。这些表情在游戏中都有得看。

只需一个按钮——“扒动”新概念

“扒动”？一个陌生的名字，其意思是呆呆鹅“用手在地上或者在水上扒的一个动作”，就如同平常竞速游戏中的油门或加速器一样。操作非常简单，玩家看过便能理解。

以滑动、游泳为例，如果不按任何按键，呆呆鹅就原地待命。按下A键后，呆呆鹅就会“扒动”——在地上滑动或在水里游，但要一直按住键才行，直到一个完整的“扒动”动作完成！同时操纵方向键避障。接着就要放开A键，因为“扒动”后的姿势是不能加速的，所以按着键也没用。开始一个新的动作(滑动或划水)吧！

看上去很难，然而对战时，把对手远远抛离或一口气超越之，相信呆呆鹅那极度富于韵率感的扒动节奏会让玩家完全着迷！

如何减速？正是要灵活运用“扒动”才可减速，而没有单设“刹车键”，用这技巧来让呆呆鹅通过大弯吧！——有中村笃彦先生在，用尾感觉一百个放心！可别以为这游戏没有RAC硬派感哦！

而在攻击性更强的“跑步”地带，就要发挥动作性，用ANALOG的方向键来控制呆呆鹅的前进方向，要是有机会的话就按B键攻击！击中对手能让它无法行动哦！但如果失败就会浪费时间，追至对手侧方攻击才可能超过它！这里A键为弹跳，长按大跳，短按小跳，可用来躲避攻对手的击。最后要说的是，本作BGM值得一听。

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

特价销售各类游戏(套)机送保修卡

土星 SS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 16 倍记忆卡 + 加速卡) = 1430 元 邮费 60 元
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 种游戏 + 四季限定记忆卡) = 1495 元 邮费 60 元
GB 普通手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 4 节电池 + 30 合 1 以上合卡(任选) + 专用耳机) = 388 元 邮费 30 元 单机 288 元 邮费 20 元
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡(任选)专用耳机) = 428 元 邮费 30 元 单机 328 元 邮费 20 元
GB 金银版荧光超薄手掌机(原装 + 电源 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡(任选) + 专用耳机) = 520 元 邮费 30 元 单机 438 元 邮费 20 元
世嘉 MD 液晶彩色手掌机(原装 + 电池盒 + 专用电源 + AV 线 + 外接手柄 + 卡) = 598 元 邮费 30 元 单机 510 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装主机 + 原装彩色卡) = 1100 元 邮费 20 元(单机 750 元 邮费 20 元)
世嘉 MD Ⅱ 型机(双制式 + 电源 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 制转盒 + 视频线 + 卡) = 170 元 邮费 30 元 单机 135 元 邮费 20 元
北京总代理:超任光盘一体机(送 5 张盘) 1200 元 邮费 50 元

凡在本店购买次世代配件满 55 元者均送软件,满 100 元者另送 99 年拳皇或篮球飞人挂历一本。另有 98 拳王、篮球飞人等黑白大布画及彩色挂历均 20 元/幅,邮费 10 元

次世代周边

SS 光线枪(专用)	38 元	SS/PS 遥控手柄	160/160 元	PS 组装记忆卡	28 元	PS/SS 两用电源	20 元
SS 记忆卡(原装 16 倍)	95 元	SS/PS 多功能连发可调手柄	55/55 元	PS 8 倍记忆卡(同存 120 个节目)	95 元	PS/SS 光头(原装)	110/120 元
SS 4M 加速卡(全兼容)	70 元	SS/PS 原装手柄	65/65 元	PS 98 限定版记忆卡(透明)	58 元	PS 制转	55 元
SS 金手指(赠密技手册)	80 元	SS/PS 组装手柄	15/15 元	PS 全中文金手指(赠秘技册)	80 元	SS10 合 1 加速卡	168 元
SS 豪华制转	50 元	SS 原装 3D 模拟手柄	135 元	PS 原装振动手柄	140 元	主机邮费 60 元/台 配件 10 元/个	
SS/PS 对战线	35/25 元	SS/PS 格斗摇杆	95/95 元	PS/SS 两用振动枪(可玩化解危机)	90 元		
SS/PS AV、RGB、S 端子线	30/30 元	SS/PS 金手指全集	48/48 元	PS/SS 电影卡	380/498 元	DC 价格来电咨询	
SS 四分插(同时 4 人玩)	148 元	PS 原装记忆卡	110 元	PS/SS 记忆手柄	120/120 元		

凡在本店购买 GB 卡满 65 者均送 GB 电源或摇杆手柄 1 个(任选)满 120 元,送 GB 专用耳机 1 个,另无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

GB 配件
普机配件:皮套 15 元,放大镜 20 元,电源 12 元,手柄 15 元,对打线 18 元,屏幕膜 18 元,充电器(送电源)65 元
薄机配件:皮套 15 元,放大镜 25 元,电源 15 元,手柄 20 元,对打线(薄对薄或对普通机)45 元,充电器(送电源)75 元。
GB 专用立体声耳机 65 元,带麦克风耳机(可电脑用)75 元,配件邮费 10 元/个 。GB 特新攻略 5 合 1 书,25 元/本,邮费 10 元

GB 卡价目表

特别推荐:热卖特价区

7 合 1 玛莉专辑(坏马里奥 + N64 玛莉)	58 元	12 合 1(斩红狼 + 96 格斗王 + 金钢战士 3)	88 元	26 合 1(96 格斗 + 快打旋风 2 + J 联盟)	88 元
8 合 1(96 格斗王 + 热血高校 + 热血硬派)	48 元	10 合 1(96 格斗 + 95 格斗 + 饿狼 3)	88 元	8 合 1(侏罗纪 3 中文 + 98FIFA + 音速 5)	88 元
8 合 1(饿狼 3 + SD 战国传 2 + 轰炸超人 5)	48 元	21 合 1(96 拳王 + 侍魂 3 + 95 格斗王)	95 元	27 合 1(饿狼 3 + 96、95 格斗 + 快打旋风 2)	198 元
8 合 1(96 格斗 + 虎鸽 + 忍者龙剑传)	45 元	10 合 1(96 格斗 + 口袋妖怪 3 + 大金刚 3)	145 元		
29 合 1(96 格斗 + 口袋怪兽 + 超魔神英雄 + 吞食中文)	198 元	12 合 1(斩红郎 + 96 格斗 + 热血合集)	98 元		
5 合 1(恶魔城 3 + 黑船党之谜 + 三国中文)	35 元	11 合 1(恶魔城 + 大金钢 5 + 黑船党之谜)	145 元		
9 合 1(口袋怪兽 1、2、3 + 吞食中文 + 机器人中文)	125 元	12 合 1(96 格斗 + 饿狼 3 + 轰炸队 3)	48 元		
9 合 1(超魔神英雄 + 恶魔城 3 + 创世纪外传)	98 元	12 合 1(饿狼 3 + 恶魔城 3 + 魂斗罗 6)	68 元		
		17 合 1(96 格斗 + 灌篮高手 + 热血高校)	65 元		

GB 卡:口袋妖怪(黄)75 元,四驱车Ⅲ 65 元,电车 55 元,数码怪兽(中)75 元,大贝兽物语 58 元,勇者斗恶龙 65 元,天外魔境Ⅱ 58 元,吞Ⅲ,第二次机械人大战(中)30 元;口袋妖怪 1、2、3 代,口袋恋爱,牧场物语,RB 饿狼Ⅲ,篮球飞人,98 法国世界杯,真实谎言,16 人街霸,音速 6,斩红狼,96 格斗王,三、二四驱 1、2 代等一律 28 元。

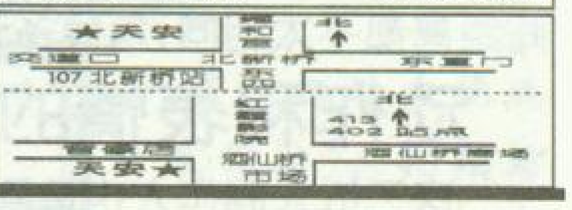
FC 卡 **新卡推荐中文游戏:魔法门、三国志雄霸天下、西楚霸王、勇者斗恶龙 7、帝国风暴,一律 78 元/盘。其它卡请参照本期广告市场低价格即可。另免邮费。**

MD 卡 **世嘉 MD 卡(种类多,价格廉,如中文吞食 3、水浒、三国 5、98 格斗王,均售 55 元)其他卡参照北京市场极低价格即可,另免邮费。**

专业二手货市场,另大量高价回收各种游戏机及其它二手货,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片 5 元/张,并高质量,快速度,精修次世代主机。

商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费
索尼 PS 机	九成新全配置	900 元	50 元	白土星(三洋光头)	六成新	680 元	50 元	土星(JVC 光头)	九成新全配置	850 元	50 元	3DO	八成新	460 元	50 元
超任套机(32M)	九成新全配置	850 元	50 元	超任主机	九成新	240 元	30 元	N64 主机	九五成新	800 元	50 元	N64 光碟机(VCD 功能)	九五成新(赠盘)	2080 元	50 元
GB 手掌机	九成新	200 元	30 元	GB 超薄机	九成新	245 元	30 元	VB 游戏机	九成新	680 元	30 元	14 吋 NEC 监视器	七成新	490 元	80 元
世嘉日本原装机	八成新全配置	280 元	30 元	世嘉台湾机	六至九成新	70 - 100 元	30 元	3DO 电影卡	九成新	680 元	30 元	夏普 29 吋彩显 N 制	七成新	1350 元	140 元
14 吋索尼(彩监 N 制)	七成新	580 元	80 元	14 吋夏普(彩监 N 制)	七成新	460 元	80 元	超任光碟机	八成新	650 元	80 元	索尼随身听	七成新	260 元	30 元
索尼 29 吋(彩监 N 制)	七成新	1680 元	140 元	索尼 VCD 机	九五成新	490 元	70 元	松下 CD 机	七成新	600 元	30 元	电脑套机(586)	八成新	4200 元	200 元

以上 GB 卡邮费 10 元/盘,欢迎来信来电索取各种目录(包括二手货、PC 软件)。超任拷贝,3 元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073
北新桥门市地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。





现代电子

以很低价格,很好售后服务为电玩朋友开拓一个崭新新世界。

批发零售:土星(SS)、索尼(PS)、N64 等次世代主机及 GB、16 位手掌机周边配件

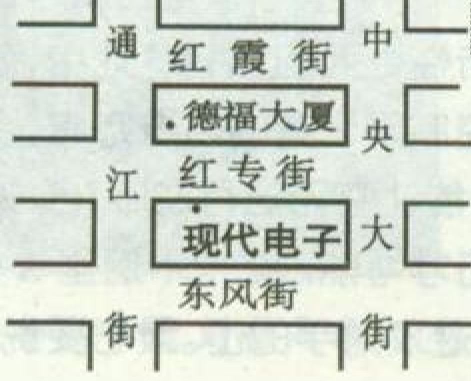
特别推出世嘉 DREAM CAST128 位主机

经销各种名牌街机转换版
优质价廉与优质的售后服务是我们的经营宗旨

哈尔滨

地址:哈尔滨道里区红专街 50 号,现代电子经销部(在火车站乘 2、13 路公共汽车红专街下车)

邮编:150080
电话:0451 - 4686823
传真:0451 - 4680355
联系人:高毅



诚意 大酬宾

为庆贺新春到来及诚意电玩分店开业!诚意电玩总店和分店特举行为期一个月的惊喜价格大酬宾活动,欢迎新老玩友来店垂询。

活动时间:1998 年 12 月 25 日——1999 年 1 月 25 日

活动期间凡在诚意购物者均赠精美小礼品一份

※※诚意承诺:本店绝不出售翻新机及更换光驱的主机。所售主机保证原装,如有质量问题三个月内保换,终身免费保养维修。

总店地址:山西太原解放路 126 号(宽银幕向北 100 米路东)
邮编:030002 电话(传真):0351 - 4173982
分店地址:太原市并州北路 300 号(大营盘路口向北 100 米路东)
批发热线:01383492145 谢先生
销售热线:01373583960 董先生

沈阳 小陆游戏专营店

（家用游戏机批发中心）

好消息： 本店新添世嘉卡批发零售邮购业务，价格低、质量好，因版面所限，不能详尽。商家可电询，玩家可索取邮购游戏目录或参考同期广告**低价邮购。**

★专业批发各种游戏机（PS7000 系列；7501；7502；5503 及 5903VCD 型；SS 各种型号）机种齐全，质量保证，如售假货，加倍赔偿。

★专业维修：主板、光驱、电源、直读等。（本店售出商品，维修费用减半）★动画 VCD 数百款（樱大战 1－4；97、98 拳皇；DNA；小倩；花木兰；超时空；新世纪；高达；城市猎人；罗德岛；电影少女等）函索 VCD、SS、PS、GB、MD 目录，3 元/份，请付回邮信封。

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SS 2M/1M 全对应加速卡	40/70	PS 原装 HORI/原装透明手柄	70/60	SS、PS 金手指书卡(套)	90/90	N64 主机(原柄＋电源＋AV 线)	860
SS 原装/组装手柄	65/15	PS 原装/组装振动手柄	150/95	SS、PS 街机双人大摇杆	220	N64 光碟机(送一碟)	1470
SS 全新 JVC/三洋光头	115/130	PS 化解危机原装/振动枪	195/130	SS、PS 两用有线大/小摇杆	150/70	N64 光碟机(邦谷 VCD)	1960
SS 原装/组装 VCD 卡	420/380	PS VCD 卡(不改机不引导)	315	SS、PS 联机对战线	45/25	N64 振动/记忆卡	90/75
SS 8M 原装/电池记忆卡	130/60	PS 原装/仿原装记忆卡	65/30	SS、PS S 端子线/RGB 线	30/35	N64 原装/组装手柄	220/145
SS 8M 仿原装记忆卡	70	PS 120B/限定版记忆卡	85/40	SS、PS、N64 三用/振动方向盘	330/450	N64 通用金碟 4 张/套	150
PS 无线遥控手柄(对)	160	PS 原装四分插	310	SS、PS 无线遥控大摇杆	180	通用金碟 5 张/套	180
PS 通用长线光头	120	PS 飞行摇杆(带吸盘)	80	SS、PS 大/小电源(110V)	35/25	超任手柄 普通/透明 IC 连发	20/45
PS 原装/组装手柄	55/15	SS、PS 仿原装/左轮型光枪	35/55	MD 彩掌机专用电源/飞行摇杆	30/30	超任双线火牛(变压器)	35
PS 连发/五色格斗手柄	35/35	SS、PS 专用/豪华制转	45/65	MD 16位彩掌机(送电源)＋邮费	540＋30	超薄 GB 用充电电池组(3V)	70

以上物品邮费：主机 50 元/台；配件基价费(100 元以内)15 元/件，每增加 100 元请加 1 元保价费，如欲邮购邮局汇款，附言栏注明名称价格及邮费。

特别推荐 ①**特约经销：超任三合一光碟游戏机**（五张金碟＋双手柄＋电源），保修一年 1300 元（批价另议）邮费 50 元；②**SS 原装碟** 10 余种，数量有限，欲购从速 25 元/片，邮费 10 元；③**原装万用 AV 输出彩色打印机**（送彩纸、色带）400 元 邮费 40 元；暂停器（抓图用）80 元，邮费 20 元；④**大量二手原装索尼机**：新光头、新包装、1001 型（电源＋手柄＋直读＋AV 线＋2 张碟）880 元；7001 型（电源＋双手柄＋直读＋AV 线＋2 张碟）1000 元，邮费 50 元；⑤**日本原装二手 N 制彩电**、九成新。29 吋/25 吋/21 吋/14 吋售价：1280/930/780/400 元。⑥GB 普机/GB 超薄机/GB 荧光机/GB 彩色机：300/340/450/780 元。

地址（汇款）沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人（联络人）：陆红疆 邮政编码：110023 邮购联络人：张小姐 陆先生
电话（传真）：024－25850632(8:00～20:00) 024－25846204(21:00～22:00)
乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

重庆仙童电玩俱乐部

- 重庆首家电玩会员店。
- 各种电玩或租或买均可入会。
- 定期举办各种**玩友交谊活动，有奖竞赛活动**，奖品丰厚，欢迎参加。（首届仙童杯电玩足球对抗赛已开始举行）
- 电玩迷的新去处，重庆仙童电玩俱乐部已于 11 月开始试营业。

开业酬宾

- 凭**本广告**可以**会员优惠价**购买本俱乐部的任一产品。

地址：重庆市渝中区较场口石灰市 1－7(小洞天正对面)
联系电话：023－63741116 传真：023－63736302

浙江 三颖电器 义乌

专业批发

PS 索尼机：7000、7001、7002、7003、7501、7502
5501、5503、5903(带 VCD 功能)

SS 土星机：
世嘉Ⅱ型机(单制、双制)、世嘉Ⅰ型机(双制式)
世嘉彩色手掌机(可外接手柄，连电视用)
任天堂 GB 手掌机，超薄 GB 机，荧光 GB 机，彩色 GB 机，各种 8 位机。

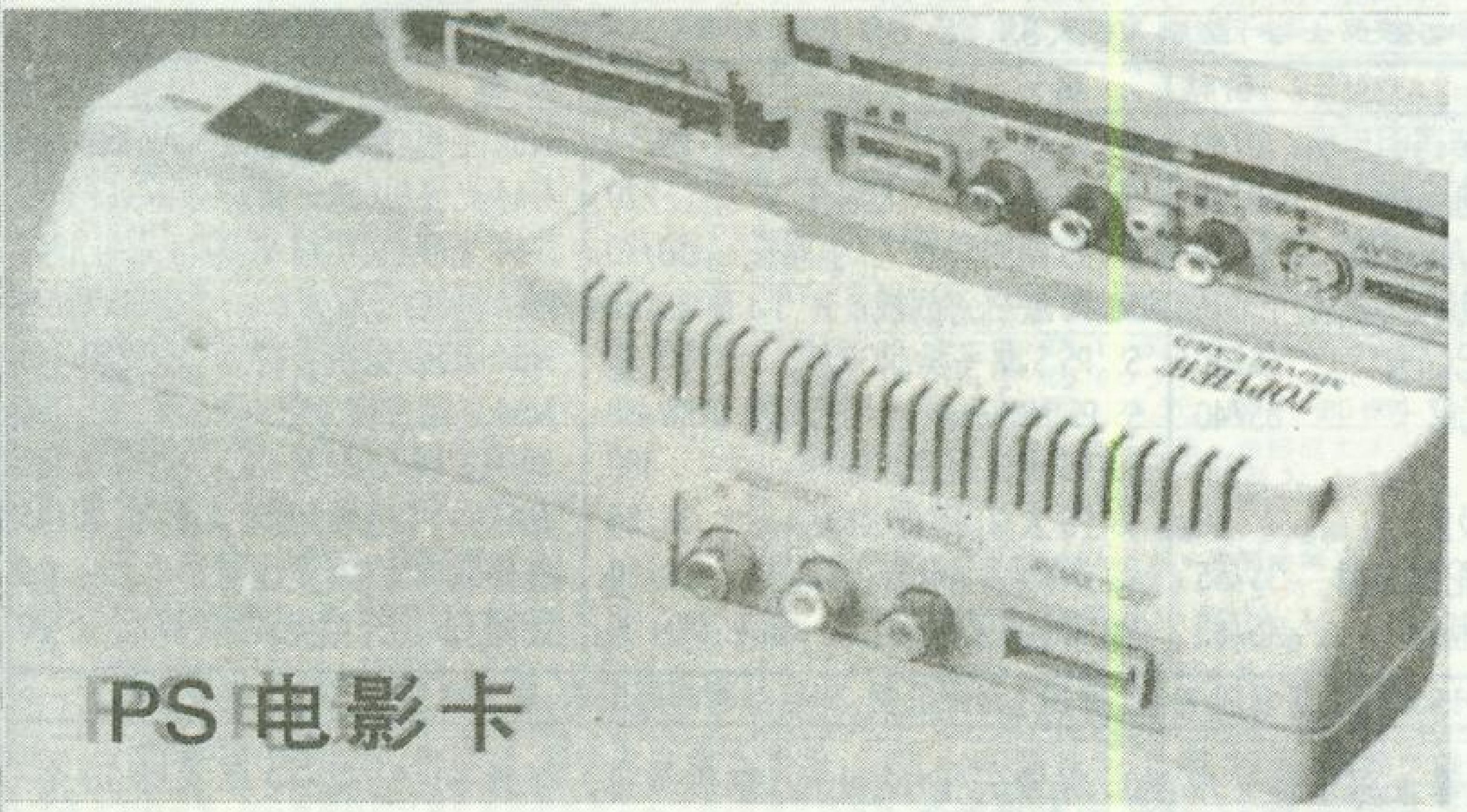
以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业人员进行调试及维修，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号 邮编：322000
电话传真：0579—5535396、0579—5539523
手机：0579—9009835 联系人：徐桂生
广州批发电话：020－81857059

广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告

topview

深圳市宏信宇实业有限公司



本公司专业生产PS电影卡（具备有金手指功能）直接进入VCD，欢迎新老用户，批发、零售

本公司将为你提供优质服务

地址：深圳市福田区车公庙泰然工业区213栋5A座

批发热线：0755－3301494　传真：0755－3303736

电话：0755－3303494　3303611

邮编：518040　联系人：孙生

南京 阿童木

新年大酬宾

十年的经营，是信誉的保证，99新年之际，我部特向广大玩家特价大酬宾：

各型PS机原装全套	1100元	各型SS机原装全套	1000元
PSVCD原装机	1450元		
原装16位超任机全套	800元	GB掌机	280元
原装16位世嘉机全套	150元	16位彩色掌机	550元

特价酬宾商品数量有限，欲购从速。

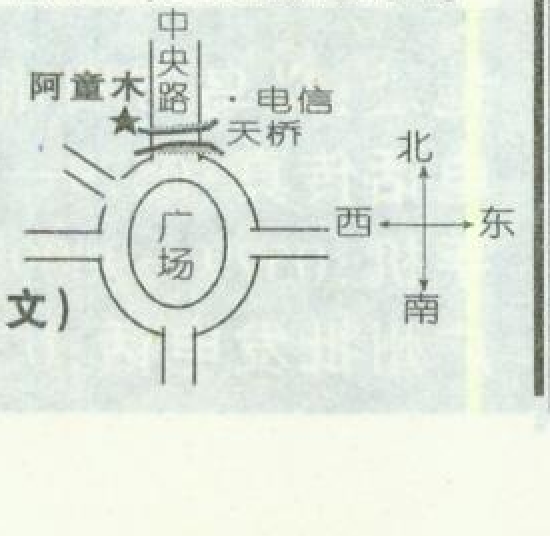
本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件，周边器材，PS、SS、超任、动画光盘。

快速修理PS、SS、超任机，非重大问题，立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按“消法”实行“三包”，并终身包修。

地址：南京市中央路1号。

（鼓楼广场北口，电信大楼对面，鼓楼食品商场东大门、天桥旁）



电话：(025)3373658

BP：(025)127(126)－2213998(中文)

手机：1395171198

哈尔滨 奔腾电子

保质量　重信誉

价格低　售后佳

* 批发零售SS、PS、N64，各档次SFC、MD及GG、GB(荧光型)、16位彩色掌机。
* 游戏软件品种繁多，总计千余种
* 精品配件大全
* 专业维修SS、PS，价位低、速度快
* 哈市特早开办的二手货市场，专营二手光碟机

全国范围内对换GB卡、MD卡

特价发售超任3合1机（主机＋博士7＋光碟机）：1180元/套

郑重承诺：本店所售主机均为原包，决无抽条！

喜讯！ 土星原版盘：30元～120元/盘

3DO原版盘：30元～60元/盘

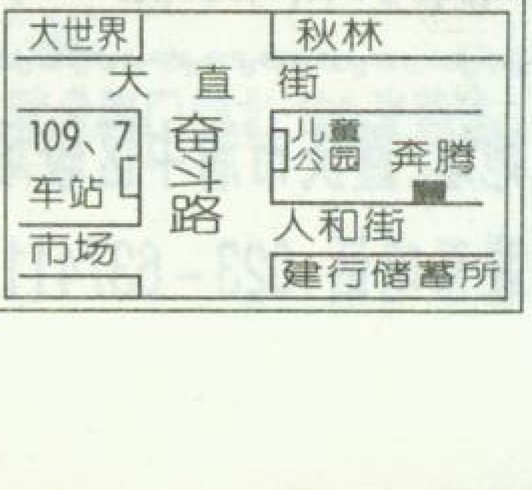
地址：哈尔滨市南岗区人和街97号

“奔腾电子经销部”　邮编：150001

电话：(0451)2619605

传真：(0451)2665616

联系人：赵鸿鹏　赵平胜



冷冷冬季 北京千里马游戏行邮购价目表 暖暖温情

隆重推出:"冬季温情大行动"

温情呈献:外星语音电脑复读机:学习外语的超强工具,具有电脑复听、录音、口语对比练习等多项功能,使您枯燥的学习变成一种美妙的享受。温情价:238元/台,邮费30元/台

★GB 套餐 A:(GB 普机 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 358 元(邮费 20 元)

★GB 套餐 B:(金银版"夜光"超薄机 + 电源 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 488 元(邮费 20 元)

★GB 套餐 C:(GB 口袋超薄机 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 手柄 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 398 元(邮费 20 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台,彩色超薄机 745 元/台,金银版"夜光"超薄手掌机 435 元/台 (豪华限定版,20 个时超省电) 邮费 15 元/台

凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡;购卡 100 元以上,再送"爆笑鸡仔育成"单卡(电池记忆)。

大惊喜:☆数码怪兽中文版 只售 78 元 ☆口袋妖怪完全限定版(8M 黄版·完全图鉴)只售 78 元 ★勇者斗恶龙(怪兽篇·16M)只售 78 元 ★RB 饿狼传说 特别版(街机完全移植,超火爆直过 96 王)特惠价 28 元 吞食天地中文版(三国英雄传)只售 48 元 第二次机械人(中)只售 48 元 ★98'实况足球世界杯(PS 全面移植,上佳操作感)只售 38 元 ★大贝兽物语(精彩 RPG)只售 38 元

特价推荐:五合一(A):96 王,幽白 4,魁男塾,成龙,绝对无敌	五合一(C):街霸 2,七龙珠,中国快打,恶魔城,SD 战国传	每种
五合一(B):恶魔城 3,黑船党,三国志(中),创世纪,沙特传说	五合一(D):98 法兰西之路,热血高校,热血硬派,冒险岛 2,街霸赛车	一律 48 元

卡名	内容	价格
RPG11 合 1(16M)	吞食中文,口袋(绿),恶魔城之漆黑前奏曲,魔法阵,大战争,骑士物语,樱桃小丸子,役满	88 元
口袋恐龙 8 合一(16M)	口袋恐龙养成(中文 R·SLG 即侏罗纪 3),超级大事件,98 足球,3D 索尼克,蓝精灵 2,爆炸俄罗斯,泰山人猿 2,克星兄弟	108 元
太空战士 11 合一(16M)	太空战士 4(中文),吞食中文,三国志中文,列车杀人事件,鬼神降临,大战争,第二次,信长,魔界塔士	118 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语,坦克司令官,大贝兽物语,口袋妖怪大竞赛,头文字 D 外传,阿佛列鸡物语,口袋收藏品(10 项),98 大海战陆海空大战,正宗 96 王	128 元
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官,陆海空大战,口袋魔鬼(绿),勇者,四驱兄弟,鬼太郎,希望之剑,领土模拟战,创世纪,月影村,吞食,三国	128 元
金榜格斗天书 27 合一(64M)	RB 饿狼,96 王,侍魂,街霸 2,世界英雄 2,95 王,七龙珠,幽白 4,篮球飞人全国版,狮子王,洛克人 5,美少女 R,滑稽 NBA,轰炸人 3,列车杀人事件,3D 音速,天使之翼,魂斗罗 2,忍龟 3,蜡笔小新 5,机器猫 2,忍龟 2,菲力猫,冒险岛 2,口袋麻将,弹珠台俱乐部	188 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3,漆黑前奏曲,口袋(蓝),黑船党,正宗 96 王,名作长廊Ⅱ,骑士物语,樱桃丸子,太空Ⅲ,三国志(中),魔法骑士,洛克人 5	128 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食中文版,第二次中文,口袋恋爱,口袋(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人外传,金太郎,打蟑螂,四驱车,三国志(中),子熊物语,打地鼠	128 元
千里马 29 合一(64M 豪情版) *顶尖游戏 一网打尽*	口袋妖怪特别版(黄),热钓巴斯鱼,超魔神英雄 2,口袋恋爱 2,桃太郎电铁 3,吞食中文,第二次中文,三国中文,RB 饿狼,96 王,列车杀人,陆海空,隐忍,沙特传说,阿蕾莎,雷光电士,太空 3,神剑无敌,音速 5,雪人,唐老鸭,激龟子,超音鼠,上海麻将	198 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	128 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB 长廊,圣剑传说	128 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1	128 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4	128 元
千里马 22 合 1(48M 华丽版)	新索尼克小子,RB 饿狼,96 王,街霸Ⅱ,幽白 4,土星泡泡龙,上尉密令,GB 原人Ⅱ,洛克人 5,幽白Ⅲ,幽白Ⅱ,幽白Ⅰ,剑勇传说,NBA,阿拉丁,热血高校,热血足球,双截龙Ⅱ,冒险岛 2,魂斗罗,龟Ⅲ	138 元
RB 饿狼 12 合 1(16M)	RB 饿狼,96 格斗王,土星炸弹人,蜡笔小新 6,机器猫 2,雪山兄弟,米奇老鼠,役满,玛莉,打砖块	68 元
超强 18 合 1(16M)	冒险岛,双截龙,魂斗罗,雪人兄弟,忍者龟,热血硬派,热血足球,忍者龙剑传,碎石战士,明星篮球,雀四郎,硫球岛,泡泡龙,米奇老鼠 2,怒之要塞 2,宾尼兔 2,神龙传,蝙蝠侠 2	68 元
超强 20 合 1(16M)	辛普森家庭,阿达一族,真人摔角,机械战警,独自在家,忍者蛙,终极神鹰,王者之剑,黑白棋,虎克船长,热血高校,泡泡龙,花式桌球,空手道,大力水手 2,机车,母鸡,明星足球,魔界使者,究极虎 2	68 元
超强 25 合 1(16M)	神龙传 2,米奇老鼠 4,泡泡龙 2,兔宝宝,银河武士,顽皮熊,异形对未来战士,国际象棋,怒 4,老鼠旅馆,实况拳击,怪鸭历险记,菲力猫,美人鱼,杰克逊历险,机器猫,星际奇兵	68 元
超强 40 合 1(16M)	96 王,玛莉,66 弹子台,划线,宾尼兔,蜘蛛侠,新食鬼,无赖战士,所罗门,小精灵,超级坦克,打砖块,麻将,铁板阵,砌图,逃狱金钢,四川省,撞砖,换图,阿弥陀,屠龙族,玛莉医生,世界保龄球,神奇老鼠,太空侵略者,矿王,网球,蛇,推石阵,子熊物语,锄大 D,企鹅推冰,水管,雷霆战机,仓库番,热恋四驱,平安京怪兽,上海,扫雷,俄罗斯	68 元

801 热血足球,热血硬派,热血高校,智慧方块,保龄球,热恋四驱
1401 索尼克 5,玛莉兄弟 4,勇者斗恶龙,扑克小子,星际大战,热恋四驱
2401 幽白 4,蜡笔小新 4,四川省麻将,打砖块,智慧方块,挖雷
2701 美少女战士 R,机器猫 2,役满,俄罗斯,扑克小子,打砖块
2501 篮球飞人,蜡笔小新 5,超级坦克,世界杯保龄球,扑克,机车
3001 魂斗罗 6,忍者龙剑传,役满,黑白棋,雀四郎,四川省
3301 N64 玛莉,机械人大战,蜡笔小新 5,勇者斗恶龙,90 坦克
3501 土星泡泡龙,忍龟 3,最后的忍道,保龄球,玛莉医生,智慧方块
3701 米老鼠 4,泡泡龙 2,花式台球,玛莉,役满,玛莉医生,企鹅
4001 剑勇传说,米老鼠,玛莉,役满麻将,玛莉医生,仓库番 2

1201 索尼克 5,樱桃小丸子,音速战士 3,打砖块,智慧方块,玛莉 2
2201 鸟人电影版,魂斗罗 6,闪电坦克,西班牙摩托,扑克小子,俄罗斯
2601 樱桃小丸子,忍龟 3,花式撞球,雀四郎,迷你四驱,超级玛莉
2801 悟空飞翔传,魂斗罗 2,太空侵略者,矿王,打砖块,超级玛莉
2901 幽白 2,蓝精灵,超级麻雀,保龄球,神奇方块,网球
3201 飞龙拳外传,蜡笔小新 4,魂斗罗 2,坦克,炸弹杰克,对对碰
3401 魂斗罗 2,双截龙 2,绝对无敌,98 大海战,玛莉,米老鼠
3601 超斗士激传,魂斗罗 2,实战网球,保龄球,米老鼠,坦克
3801 超级玛莉 6,魂斗罗 6,土星泡泡龙,纸牌风云,90 坦克,太空侵略者

以上合卡 一律 38 元/盘

单卡 (特注:购单卡可使用 GB200 优惠卡)	正宗 96 王,斩红郎,索尼克 3D,大金钢,饿狼Ⅱ,世界英雄,98 大海战,鸡蛋仔,篮球飞人,七龙珠,阿拉丁,狮子王,保罗记,土星炸弹人	28 元
	GB 钓鱼,口袋Ⅱ(绿),口袋Ⅲ(蓝),忍空,海陆空大战,月影村,98 足球,地下杀人事件,四驱车Ⅱ,口袋恋爱,牧场物语,坦克司令官,美少女麻将Ⅱ,动物收藏品(200 种养成),暗黑封印 1+2,超魔神英雄,新索尼克小子	38 元
	口袋怪兽大竞赛,武藏传(PS 版)、超魔神英雄Ⅱ、列车杀人事件、四驱车Ⅲ(8M)、星际战争、化石创世纪、桃太郎电铁Ⅲ、天外魔境Ⅱ、GOGO 少年	48 元

特注:以上合卡中所装均为大容量游戏,绝无重复,所有文卡均有记忆,敬请注意。另:GB 皮套 20 元/个,手柄 15 元/个,电源 15 元/个,放大镜 25 元/个,对打线 25 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费 + 包装回邮费 + 差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带,不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换。(**若与划线条件不符,恕不办理换卡。**)

(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

邮编:100043 (以上所登卡邮费一律 5 元/盘)

查询电话:010~68807847

❀我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车,启迪书店内 **古城店**:地铁古城站西北口,日月商城内

玉泉店新开设特价柜台,原价 5 折起,实惠多多多。

北京游戏广场（冠杰公司）

邮购套餐一律免邮费

开业五周年大酬宾，现货供应PS套餐

全部现货 无须订购

经济型：PS主机＋双手柄＋电源＋原装记忆卡＝零售合计~~1320元~~，套餐价1166元。

小康型：PS主机＋原装记忆卡＋HORI手柄＋电源＋中文金手指卡＝零售合计：~~1405元~~，套餐价1266元。

豪华型：PS主机＋原装记忆卡＋振动手柄（或大摇杆）＋中文金手指卡＋电源＋飞行摇杆＝零售合计~~1620元~~（~~1600元~~），套餐价1466元

5904型：PS主机（VCD2.0功能）＋原装记忆卡＋振动手柄（或大摇杆）＋中文金手指卡＋电源＝零售合计~~1850元~~（~~1800元~~），套餐价1666元

发烧友型：PS主机＋多功能功放器（送低音炮音箱）＋原装记忆卡＋中文金手指卡＋振动手柄（或大摇杆）＝零售合计：~~2060元~~（~~2010元~~），套餐价1866元

五年老店 质量保证

次世代套机：
PS 7000型套机（双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋保修卡＋会员卡）1180元 邮费50元（日版）
PS 7501型套机（双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋保修卡＋会员卡）1280元 邮费50元（美版）
SS 白土星套机（JVC光头＋火牛＋双手柄＋AV线＋保修卡＋会员卡）1210元 邮费50元

游戏广场征集店标，祝君岁初中大奖

要求：1、图标内容健康、新颖、简洁（可电脑作图）
2、每人10元报名费（可夹于信封中）
3、填好表格（随图标，报名费一同寄来（复印有效）

（本活动截止于2月15日，以邮戳为准，中奖名单于3月份公布）

姓名＿＿＿＿＿ 出生年月＿＿＿＿＿
联系电话＿＿＿＿＿ 所持机种＿＿＿＿＿
详细地址＿＿＿＿＿

奖品：奖DC游戏机一套或PS、SS各一套。

每名参赛选手均可获本公司会员卡一张及超值纪念品一份，并收录本公司即将出版的《中国玩友通讯录》。

注：图标恕不退还，一经采用，版权归本公司所有。

郑重声明

出于对游戏的共鸣，对游戏的热爱，对广大远方玩友的负责，现对远方的您给予特真挚的奉献，为了让您能以极低的价格买到特好特便宜的商品，您只需在我处入会，以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少，只需将配件上所写价格的现金汇于我处（主机邮费除外），我公司便将您所需要的商品寄往你处，以上所说所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后，购买任何一款游戏周边配件（需含邮费），便可得到一张我公司的会员卡，而后就可以享受以上所述的会员免邮费制度，酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀！凡在邮购途中商品出现丢失，损坏现象，本公司负责赔偿所有损失。

独家推出：索尼游戏机专用多功能功放器（含变压器，制转，AV分插器等功能）580元/台 邮费50元
凡购买此功放器者均赠送Play Staion重低音炮音箱一对

本月特价商品：PS原装手柄45元（会员价40元）邮费10元　PS、SS双用振动手枪120元（会员价108元）邮费30元（含化解危机功能）

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS组装白手柄	14	10	SSJVC光头（日产）	130	20	SS金手指卡（新款）	60	10	GB原装机（五色）	295	20
SS组装黑手柄	15	10	SS三洋光头（日产）	170	20	SS VCD卡（3.0版）	390	20	GB超薄机（五色）	340	20
SS连发手柄（新型）	38	10	索尼HORI格斗手柄（五色）	35	10	PS豹三手柄	70	15	GB液晶机	445	20
SS原装记忆卡（日产）	115	10	索尼组装手柄	15	10	AV四分插（新款）	55	10	GB彩色机（四色）	790	20
SS樱花记忆卡（日产）	80	10	索尼仿原装记忆卡	35	10	PS、SS、N64方向盘（双震、带挡）	450	30	GB放大镜	25	10
SS豪华制转	50	10	PS飞行摇杆	90	20	PS半月手柄（五彩）	40	10	GB摇杆（厚机用、五色）	20	10
SS4MB加速卡（全兼容）	75	10	PS金手指卡（中文）＋书	95	20	PS、SS双人仿街机手制台	320	50	GB摇杆（薄机用、五色）	20	10
SS仿原装光枪	29	10	PS VCD卡（3.0版）	390	20	PS、120格记忆卡	120	15	GB贴膜	15	10
SS手柄8合1键	35	10	PS豪华制转	50	10	PS、SS双用脚踏枪	210	30	GB对战线	20	10
SS原装手柄六分插	195	20	PS对战线	25	10	PS(SS)AV线	28	10	GB照像机	680	20
SS豹三手柄（自带摇杆）	60	15	PS原装记忆卡	110	20	PS彩色记忆卡（五色）	55	10	GB打印机	680	20
SS原装3D手柄	135	20	PS原装骷髅振动手柄（五色）	140	20	PS原装鼠标器（送对应游戏）	145	15	GB电源	18	10
SS端子线	28	10	SS对战线	35	10	PS、SS双用大摇杆（带连发、慢动作）	95	20	GB皮套	18	10

注：1. 本公司维修部新增业务，次世代主机内改制式，可适用于任何一种新旧电视。
2. 电话预约，送货上门，免费送货。
3. 本公司现货批发游戏机及配件，专业为各游戏机房配货。
4. 高价位收购各种32位游戏机，提供以旧换新业务，并可互换二手货。

公司（邮购汇款）地址：北京市宣武区右安门内大街丙12号（冠杰公司）收
邮编：100054　乘车路线：61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东
业务电话：（010）63522272　赵小姐　批发电话：01301239442　刘先生
西安分店：西安市团结南路一号新土门批发市场8街27号【山林电玩专营店】联系人：赵先生 TEL：029-4221094

山西太原 前卫GAME馆

寒假期间我部特惠价格现货发售:

☆次世代主机及大量配件
☆超任光碟一体机(送1800个节目)
☆日本原装14寸、15寸彩显,打机倍感清晰

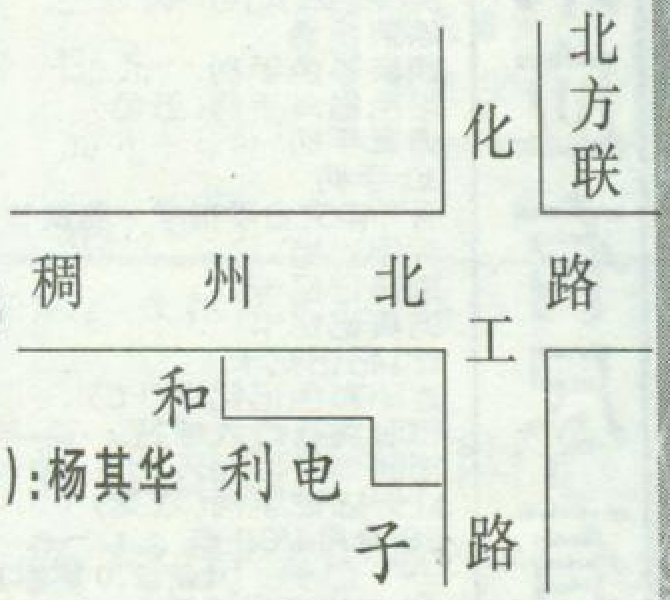
99年冬季"少年街霸"大赛继续举行,本店送出CAPCOM原装豪鬼全身像及多种精美礼品,欢迎参与。
报名时间:99年1月15日-2月15日
报名地点:前卫GAME馆总店、分店

地址:太原市新建路35号(天龙大厦北100米路西) 邮编:030002
电话(传真):0351-4063902 联系人:李梅

真诚来自我的每一分微笑★优惠来自您的每一份选择

和利电子有限公司

批发产品如下:
①掌上游戏机→从低档十元机到GB机、世嘉彩色手掌机。
②家庭游戏机→从手把那么大小到小霸王SB-235,也有高档的32位机-土星、索尼系列。
③家用学习机→掌上学习机到小霸王SB-2000,步步高98学生电脑,裕兴机系列该有的全有。
④8位(普通游戏卡),手掌机GB卡,16位(世嘉卡),磁盘,32位光盘,全中文文字卡。
各种游戏机配件齐全



地址:义乌市稠州北路85号
电话:0579-5540818 5540876
传真:5540876 5361206
手机:01396891620 经理(业务):杨其华
(董事长兼总经理杨其东)

* 特 1、GB机(原装)280元 2、GB彩手掌760元
** 价 3、(SS)土星电影卡350元

商城义乌的本色——价格的优势 足够的品种挑选 售后服务的完善

卡王电子游戏机批发市场 沈阳中心店、大量批发

****

保质:决不掺杂二手商品,保廉:贵了保退,报车费
批发适时价:由于此广告报送与出版有40天时间差的原因,本广告与读者见面届时以当天价为准,现可以例举10月份部分商品批发价做为参考。
十月中旬部分商品批发价:

PS:7000型(原包)1080元	SS:黑机(原包)950元
7001型(原包)1110元	白机(日产)1030元
5903型(原包)1430元	白机(马产)1000元
仿手掣(每只)8.50元	仿手掣(每只)9.00元
双线火牛(每只)9.00元	16B记忆卡31.00元
15B记忆卡16.00元	仿2代枪17.00元

客户可持身份证或营业执照副本复印件,大量批发常年供货量大价优、单次超三万免费发货

批发店地址:沈阳市和平区北一马路48号 贾玉均
电话:昼024-23836025 夜:024-23462090
沈阳南站下车沿中华路前行至天津北街左拐100米到北一马路右拐卡王即是
零售店长春电话:昼0431-8916391 夜0431-8712606
西安电话:昼029-7431673 夜029-7416954

昆明艺宝通电玩

艺宝通电子商贸有限公司是一家专门经营电玩产品的公司,本公司作为日本世嘉"土星"云南经销商凭借雄厚的经济实力引进大量原装电玩产品,将高质量、低价位的电玩精品奉献给广大消费者!

特别推荐:
索尼5903型(带VCD功能)
索尼7003型(宽电压110-240V)
(以上机型属本公司云南代理机型)

质量更好 价格更低

元旦、春节期间,凭此广告在本公司购任一款"土星"及索尼7000系列、5000系列机型将享受批发价,并可赠送"VR"T恤一件或精美电玩海报一张,购"土星"原版软件享受50%优惠,先到先得,赠完为止!

本公司备有大量土星及索尼周边设备软件配件等,欢迎云南地区电玩爱好者及经销商前来选购批发!

昆明艺宝通电子商贸有限公司
地址:昆明市高新正大电子电器城B区5排8号
电话:(0871)8313873 (0)1398719959
乘车路线:56路、58路都可以到高新正大电子城

北京皇金荣游戏兵团（批发销售中心）

迎接元旦凡在本店购任何物品不限价，即可得到精美礼品一份。无论您持有任何店的购机小票，均可到本店免费领取精美礼品。

专业维修次世代游戏机，100%成功！

原装SONY套机：1000元；（手柄、AV线、直读、保修卡、会员证）全国特低价，数量有限！免邮费

原装SONY套机：1160元；（7000型）原装双透明手柄＋双记忆卡＋直读＋电源＋AV线＋保修卡＋永久会员卡 邮费40元

原装SONY套机：1220元；（5501型）原装双透明手柄＋双记忆卡＋直读＋电源＋AV线＋保修卡＋永久会员卡 邮费40元

原装土星套机（JVC光头、手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡＋会员证） 950元 免邮费

原装PS机＋原装记忆卡＋双手柄＋电源＋AV＋直读＋保修卡＋永久会员卡＝1060元 邮费40元

原装PS机＋原装记忆卡＋双原装手柄＋电源＋AV＋直读＋PS光枪＋保修卡＋永久会员卡＝1170元 邮费40元

原装PS机＋原装记忆卡＋双手柄＋电源＋强力中文金手指卡＋PS专用光枪＋无须引盘纠错王电影卡＋永久会员卡＝1560元 邮费40元

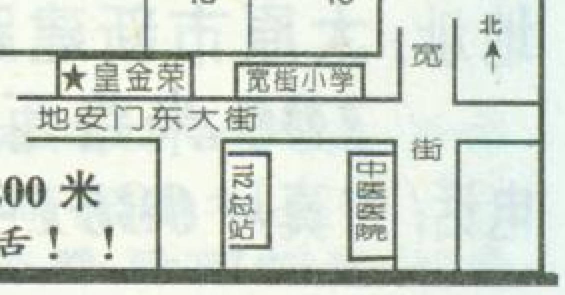
凡在本店购机者，一律送50－100元的精美礼品。

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

面向全国高价回收二手次世代游戏机！ 面向全国征订世嘉新主机（128位）

PS配件	价格	邮费(元)		价格	邮费(元)		价格	邮费(元)
原装振动手柄	120	20	SS、PS、N64带振动方向盘	450	30	专用光枪	38	15
原装手柄	48	12	三用方向盘	310	35	S端子线	25	10
原装彩色手柄	48	12	台式专用大摇杆	190	40	SS原装电影卡	450	30
彩色格斗手柄(五色)	30	12	AV线	22	8	SS AV线	35	10
仿真手柄	14	12	对打线	22	8	AV转接器	50	20
3D手柄	55	15	通用电源	40	免邮费	PS、SS双用手枪	80	30
强力中文金手指卡＋秘技书	90	15	原装双用振动大手枪	120	25	PS、SS双用小蜜蜂光枪	90	20
专用光枪	48	17	SS配件			SS、PS双用振动手枪	98	20
原装记忆卡	90	10	原装黑手柄	55	10	原装液晶GB机	430	25
仿真记忆卡	35	10	原装白手柄	55	10	原装超薄GB机	340	25
120格记忆卡	100	10	组装手柄	14	10	GB放大镜	20	10
透明彩色记忆卡(IC)	50	10	原装3D手柄	120	12	GB摇杆(厚机用)	18	10
带吸盘飞行大摇杆	75	20	强力连发格斗手柄	30	10	GB摇杆(薄机用)	18	10
加强型豪华制转	45	10	多功能格斗手柄(可换三种摇杆)	45	13	GB对战线	18	10
红外遥控手柄(双支)	150	25	强力金手指卡(赠书)	85	15	GB照相机	650	25
PS专用VCD卡			超强力记忆卡	68	13	GB打印机	660	25
(新2.0版本)	300	20	原装台式专用大摇杆	160	30	GB电源	15	10
PS无遥控纠错王			加强型豪华制转	45	12	GB皮套	15	10
电影卡(无需引盘)	450	20	新4兆加速卡(对应全部游戏)	68	15			



地址：（邮购、汇款）北京市东城区地安门东大街65号

邮编：100009 收款人：李维隆（先生） 电话/传真：（010）84014872（批发）

乘车路线：58路皇城根北口，112路亮果厂，13路锣鼓巷，2路，104路，108路（宽街下）宽街路口西200米

欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。购机者请付上您的联系电话！！

天津 任天龙游戏专卖 任天龙

批发、零售、维修

寒假春节期间本店所售主机、配件一律进价销售，对中小学生优惠。

索尼系列：PS7000型、PS7001型、PS7002型、PS7003型、PS7501型、PS5903（VCD）型。

GAME BOY系列：普通GB机、夜光GB机、彩色GB机。

世嘉系列：世家Ⅱ型机、16位手掌机、土星机

世嘉新主机"梦工厂"

SNK手掌机

及以上各主机用游戏卡带、手柄、摇杆、电源、光枪、制转等配件。

专业维修：备有主机板以及电源板用电容、开关管、模块、导桥IC块等，维修快捷。

本店欢迎各地厂商、零售、批发商来函来电联系业务共同发展。

本店地址：天津市和平区哈尔滨道188号（余门）吉利大厦正对面 电话：27120072

八里台店：河西区八里台立交桥中环线南侧师范大学北侧北门旁 电话：23539401

广告

吉林省公主岭市北方温州商城二区三楼北三厅3241、3242志波电子开间专业批发经营8－32位电子游戏机卡带及周边所属配件。在东北地区我们将从极低的价格、极优质的服务面对广大顾客。竭诚欢迎有关厂家和经营者光临或来电来函联系业务。

本公司现以大量开办邮购业务

邮购热线：早6：00－3：00 （0434）6241420

下午3：00以后 （0434）6231574

地址：吉林省公主岭市中国北方温州商城二区三楼北三厅 3241、3242志波电子开间 邮编：136100

电话/传真：0434－6231574 联系人：于志波

手机：1384471171 档口电话：0434－6241420（传真）

开户行：公主岭市工商银行营业部

帐号：02480120710

本店在吉林松原市设有直销处

地址：江南友谊商场一楼 联系人：崔先生

手机：1394380786 BP：（0438）1275305058

江北商业旅馆楼下（影剧院对面） 联系人：任先生

手机：1394380796 电话：（0438）3113419

BP：（0438）1275311069

天天 游戏专卖

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
SS 原装芯片记忆卡	100元	10元	PS 组装 120 格记忆卡	95元	10元
SS 金手指卡、书一套	100元	20元	PS 鼠标	85元	15元
SS 原装电影卡	500元	10元	PS 纯原装手柄(与随机手柄相同)	90元	15元
SS 制转 N-P	40元	10元	PS 原装振动手柄	100元	25元
SS 手柄六分插(原装)	195元	25元	PS 飞行摇杆	85元	15元
SS 仿原装黑色透明手柄	30元	15元	PS 制转 N-P	40元	15元
SS 1-4M 金兼容加速卡	90元	10元	PS 遥控手柄(双)	235元	25元
SS 原装 3M 加速卡(可玩 97)	90元	10元	SS、PS 电源	15元	15元
SS 4M 加速卡、记忆卡、金手指卡 3 合 1	175元	10元	SS、PS AV 三分插	40元	15元
SS 中摇杆	135元	30元	SS、PS 原装 AV 线	25元	10元
SS 原装单人大摇杆	235元	50元	SS、PS N64 三用振动方向盘	450元	50元
SS 原装梦精灵游戏盘	100元	10元	SS、PS S 端子线	25元	10元
PS 金手指卡、书一套	55元	20元	世嘉彩色手掌机(带电源)	585元	50元
PS 原装 15 格记忆卡	65元	10元	彩色 GB 手掌机(送卡)	850元	30元
PS 原装 30 格记忆卡	105元	10元	荧光 GB 手掌机	430元	30元
PS 组装 15 格记忆卡	20元	10元			

本店还备有大量价格低廉之世嘉机、卡;FC 机、卡;GB 机、卡;超任机、卡;N64 机、卡及配件,欢迎玩友来函索取价目表(附写清地址、贴足邮票的信封及三元钱)。

地址:北京市东城区东直门内大街 149 号(乘 106、107 路电车东内小街下车,24 路东直门内大街下车) 邮编:100007

联系人:汤卫民 收款人:天天游戏专卖店

电话:(010)84010216

通州区店:新华大街三路州商城一楼 经理:田英珍

降低经营成本 培养动手能力

花上一个小时 学会修光碟机

我部长年维修光碟机,针对其光头故障率高、新买光头质量参差不齐,有的仅能用一个月。现将光头维修方法奉献给大家,并详细说明不读碟,死机等每种故障的原因和维修保养方法、内容不涉及专业术语,不需专用工具,通俗易懂,外行一看就会,100%成功。

★土星、索尼维修录相带(含土星、索尼维修资料一套)120元(含邮费)

(购录相带者可长期提供技术咨询,修不好的光头由我部免费维修)

★土星、索尼光头维修 30元/只

★土星光头(原装) JVC 头 120元 三洋头 180元

★索尼长短线光头(原装) 135元

★土星、索尼主机维修 50元+零件费

★二手机代卖(土星 500元-550元)索尼 700元

邮资:
光头 6元/次
整机 30元/台

周边地区可直接到门市购买或维修,光头维修立等可取,二手机器保用两个月。

乐山市鼎力电子技术服务中心

地址:乐山市中区新村街 48 号

邮编:614000

电话:0833-2137551(昼夜值班)

收款人:黄素枝

福州 益平 次世代专营



批零兼营 欢迎光临!

梦工场 Dreamcast　N64 原装光碟机

原装索尼机　原装土星机

GB 彩色手掌机　MD 彩色手掌机

3DO 机送光碟　超任及光碟机送碟

N 制专用彩监、日本特新 VCD 动画片及音乐片及所有次世代游戏机周边配件及维修。

•凡持本广告购满 100 元以上可优惠 30 元

地址:福州市 817 中路 792 号(工人文化宫第六印刷厂门市部)邮编:350004

联系人:潘建平 电话:0591—3281528

手机:9007684

哈尔滨 新时代 电子游戏专卖

经营宗旨:价格合理 保证质量 信誉第一

特价:部分商品进价销售,保证质量,数量有限,勿失良机。

索尼、土星软件买十赠二

☺新到动画:VCD(金盘、银盘)几十余种

批发零售范围:1.SS、PS、N64,世嘉彩色手掌机、GB、世嘉机。
2.齐全的游戏机配件。
3.800 余种游戏软件供您选择。

服务项目:1.对换 GB 卡、MD 卡(针对本市顾客)
2.办理外地邮购。
3.开办二手货市场。

良好售后服务:保证游戏机日本原装,售后一律保修三个月,终身维修。

良好修理技术:专业修各种游戏机,收费低。

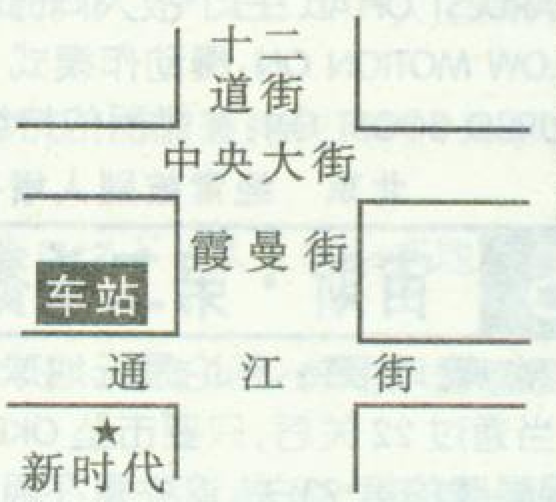
地　址:哈尔滨市道里区通江街 30 号地下

邮　编:150010

电　话:0451—4688915

联系人:张　强

外地顾客火车站乘 13、2 路汽车通江街下车往回走即到。



秘技天地 秘技偏方

■主持人：风马

ARC 98格斗之王 FP 5

特殊组队：

二号人物队：罗伯特、安迪、红丸
英雄队：良、特瑞、京
三种神器队：千鹤、庵、京
女性大蛇队：夏尔米、薇思、麦卓
少年队：克莉丝、椎拳崇、真吾
三号人物队：百合、大门、东丈
父亲队：琢磨、柴舟、金家藩
贩崎亲子队：百合、良、琢磨
男性大蛇队：克莉丝、龙二、社
草雉流古武术队：柴舟、真吾、京
大蛇雉队：克莉丝、柴舟、京
连打队：陈高限、比利、东丈
破坏力队：布莱安、陈高限、拉尔夫
搞笑队：蔡宝健、椎拳崇、罗伯特
杂耍队：镇元斋、蔡宝健、陈高限
帽子队：拉奇、克拉克、特瑞
棒球队：拉奇、玛丽、拉尔夫
4月8日生人队：真吾、麦卓、京
新怒队：拉尔夫、雷欧娜、哈迪伦
伪主人公队：大门、红丸、真吾
新女杰队：百合、舞、雅典娜

北京　在街上随便替行人组队并命名的　风马

PS 恶魔救世主3·EX版 FP 5

选出艾利奥奈特：在选择人物时，将光标选在“？”上，按七次SELECT键再决定，便可以选出隐藏人物艾利奥奈特。

北京　雪男的好朋友　风马

PS 保安员8 FP 5

特殊的密码：这款游戏俗称“火爆房车”。在OPTION中将光标对准“GAME STATUS”上，按○键后可输入密码，下面是七组特殊的密码：

REDUCE GRAVITY：重力变为1/2
GO SIGHTSEEING：敌人数为0
SAME CHARACTER：同角色对战
DEADLY MISSILE：导弹破坏力增加
HARDEST OF ALL：三个敌人同时受到攻击
SLOW MOTION ON：慢动作模式
TURBO BOOST ON：补燃器的持续力上升

北京　经常被别人堵在死角里打又跑不了的　风马

PS 宙斯·第二杀戮之心 FP 5

隐藏地图：无论是玩地球方面军路线，还是玩独立党军路线，当通过22关后，只要击坠OKE的数量是损毁的6倍以上，就会出现隐藏的第23关，这关是在月球表面上进行的。

密码机能：讲习期间，在自室菜单中的考试选项中，得到软件考试3级的成绩，之后到机体设计室的软件ETC中，按住R1选择“A·COPY”，之后在通常菜单中就会增加一项密码输入的选项。

北京　对自己制造的机体很满意的　风马

PS 三国志6 FP 7

武将拥有单挑的多数能力：先登录一名新武将，确定之后选择内容变更，变更武将的能力类型；重复上述步骤，直至选完所有的能力类型，这时武将的单挑能力中，除了暗器一项外，所有的能力都有了。

北京　目前还在野、等待伯乐的　风马

SS 光明力量3·冰壁的邪神宫 FP 6

快速进入游戏：在游戏中如果GAME OVER，再次回到开始画面听老头唠叨，时间很长；其实只要按住ABC再按开始键进行复位，到了老头的画面再按开始键就可以用最新的进度进行游戏了。

北京　用冶炼石反复炼究极蹄铁的　风马

风论：只有游戏制造者越为游戏者着想，他们的游戏才能越来越得人心。这条秘技可以节省许多时间。

SS 电气机车前进！EX FP 4

回避意外事故的奖励：玩山阴本县初级以外，从保津峡到嵯峨山之前会发生卡车横在道中的意外事故发生，如果能成功躲避这次事故，则可以得到奖励的时间。条件如下：在第一区间和第二区间完成时合计节省时间为9秒以上；在马崛站之前300米处将时间浪费掉，这样储备的时间就会出现；利用这些储备的时间，可以提早9秒以上到达保津峡站；之后出发到嵯峨岚山站，驶出最后一个山洞后，就会遇到卡车横在道中的意外事件，只要你急时用紧急刹车避免事故，就可以得到奖励。

北京　上班不用坐地铁的　风马

PS 铁拳3 FP 5

隐藏的胜利姿势：在游戏中，每局战胜对手之后在REPLAY时按住四个拳脚键中的任一个不放，角色会摆出不同的胜利姿势。如果不按键是看不到按“×”与“○”时角色所摆出的胜利姿势的。

另外在每次对战前的VS画面中按住任一个拳键或任一个脚键在开局后角色会做出不同的预备动作。

三键同时按的简化方法：游戏中有些招术需三键同时按下，如用手柄会比较困难。其时这时只要将四个键一同按下即可，电脑也会判定为三个键一同按下。

天津　坚信龙哥与GON长的一样的　刘琦

PS 耐克塔利斯 FP 7-1

全部密码：

本游戏的第一模式密码(NEW)模式：

1.RANDAL	2.HUNDRA
3.CINBER	4.MARLIN
5.BAYARD	6.WEBLEY
7.PARKER	8.MERKEL
9.ITHACA	10.BAIKAL
11.SAVAGE	12.VALMET
13.MAUSER	14.KIMBER
15.BISLEY	16.MEANEC
17.LADNAR	18.ARDNUH
19.REBNIC	20.NILRAM
21.DRAYAB	22.YELBEW
23.REKRAP	24.LEKREM
25.ACAHTI	26.LAKIAB
27.EGAVAS	28.TEMLAV
29.RESUAM	30.REBMIK
31.YELSIB	32.CENAEM

本游戏第二模式密码(LEGEND)模式:

第二模式与第一模式地形不同:

1.REVOLT	2.ICARUS
3.CYRANO	4.RAMSEY
5.NEWTON	6.SENECA
7.SABINE	8.ARATUS
9.GALOIS	10.DARWIN
11.PASCAL	12.HALLEY
13.BORMAN	14.APPOLO
15.KAISER	16.NECTOR
17.TLOVER	18.SURACI
19.ONARYC	20.YESMAR
21.NOTWEN	22.ACENES
23.ENIBAS	24.SUTARA
25.SIOLAG	26.NIWRAD
27.LACSAP	28.YELLAH
29.NAMROB	30.OLOPPA
31.RESIAK	32.ROTCEN

注意:密码“BATTLE”,在两次通关出现“THE END”之后会出现 To go to Battle Testmode enler the password“BATTLE”,输入这则密码进入选择按 START 键便可看到敌我双方的精彩撕杀。

黑龙江大庆　望众玩友好好“享受”真正最后一关的　宫立辉

PS 血腥咆哮 FP 5

OMAKE 模式:达到一定条件,则可增加新的功能:

大手　LEVEL4 以上不失一局

删去体力棒模式　LEVEL4 以上用 YUGO 爆机

各视点设定　LEVEL4 以上用 ALIOE 爆机

删除光源　LEVEL4 以上用 LONG 爆机

删除防守　LEVEL4 以上用 GAPO 爆机

删除墙壁　LEVEL4 以上用 MITSUKO 爆机

删除墙壁显示　LEVEL4 以上用 FOX 爆机

变回人类时回复体力　LEVEL4 以上用 BAKURYU 爆机

比赛场地变小　LEVEL4 以上用 GERG 爆机

比赛场地变大　在“SUKVIVAL MODE”中打败 10 人以上

轴心移动　在 10 分钟内完成“TIME ATTACK MODE”

移动时出现残像　LEVEL4 以用所有角色爆机

水手服“ALLCE”　用“ALLCE”在 LEVEL6 以上不失一局

部分人物连续技:ALLCE:A · D · →↘↓ + B(必须击中对手令对手浮空 · C · C · C · C · B · →↘↓ + C · C · C · C · B→↘↓ · B……

BAKURYU:A · D · →↘↓ + A(必须击中对手) · C · C · C · C · C · C · →↘↓ + A · C · C · C · C · C · C……。

A · D · ←蓄→ + B · ←B · →↘↓ + B × 2 · →↘↓ + A · ↘C · ↘C

LONG:A · D · ↓↘→ + B · C · C · C · C · C · ↓↘→ + B · C · C · C · C · C……。

FOX:A · D · 近身↓↘→ + B · C · C · C · B · ↓↘→ + B · C · C · C · B↓……。

YUGO:A · D · 近身↓↘→ + B · C · C · C · C · ↓↘→ + B · C · C · C · C……。

注:以上的连续技多数以对手浮空均可接上,ABCD 键以 A 为变身;B 为脚;C 为拳;D 使用 BEAST 为准。

海南琼山　极乐鸟

SS AZEL~铁甲龙骑士 RPG FP 6

爱情の证:取了女友的芳名后,清晨经常与她甜蜜的“体触”,某日一阵绚丽的光芒中,她展展翅膀学会了 EXTRA CLASS 中的デアトウプ费 54BP,战斗中召唤攻性生物(因寝室女友们?)。

上海　爱与“YANCHUN”一起飞翔的　牧阳

SS 露娜 2 · 永远的蔚蓝色 FP 6

爱情の谢礼:进入 Special 纪录后,在ノート村的西町会遇上西村村长与ジュリア的婚礼,交谈后她会提出希望希罗一行去东町对**カイル**表明自己的心迹,找到东町酒馆最里面借酒浇愁的**カイル**,他在爱情的勇气(酒精的勇气?)鼓舞下,与希罗一行阻止了这场婚礼,而**ジュリア**也会送给我们“想い出のりリスタル”(就只一个动画播放器,但必须去有过动画片段的场所兜一圈)。

为爱情而不战:“水之遗迹”中杀戮一番后,BOSS 就在通道尽头的室中作择人而噬状,让我们为爱情而战吧!且慢,看看通道入口处右边墙上有一处很普通常见的花纹,走进去便可以得到那块龙目宝石,让那位还不知名号的 BOSS 老死在那儿吧!

上海　SEGA 的坚定拥护者　宿老牧阳

马语:牧阳,很佩服你写的“贺卡字体”,这种字我在商场中的广告牌上也见过:倾情奉献,全场八折。对你喜爱 SEGA 的程度感到惊讶,祝你能买到 DC。不过,关于你写的“VR 战士 RPG”的秘技,恐怕不论任何人“暴走”,我也不会登的。

SS 王都的巨神 FP 7

前人种树,后人(前人)乘凉:剧本 3 的主角朱利安离队时,把你认为最好的道具包括装备事先放在其身上,当他离队后过版去军师处一看,会发现他所带的东西又全部回来了,但当你以后用剧本 1 的记录,游戏剧本 2 或剧本 3 时发现朱利安出场时带着当初剧本 1 离队时带着的宝物。

上海　为使友情无敌而努力的　柳晓

SS 猎物是神子 FP 5

隐藏召唤武器:火属性召唤杖**ボルカシワンド**:萨拉班多、总督府内秘道中的一个隐藏房间内(参照第 10 期的秘技)。

光属性召唤剑**ゴッドレイピア**:**スワンゴランドへの**洞窟的遗迹中。

炎属性召唤杖**ドラゴンロッド**:**アスピニア**火山南の穴洞中的宝物库内

光属性召唤杖**アンクオブミトラ**:斯特利齐村(**ストンツヂ**)中铁路旁的一个木箱中

暗属性召唤杖**クリスタルロッド**:**ストンシヂ**地下遗迹的奈落遗迹中。

雷属性召唤杖**アースワンド**:**ストンシヂ**地下遗迹最底层击倒 BOSS 即可获得。

上海　被烦人的 NPC 所困扰的　柳晓

SS 冰壁之邪神宫 FP 7

礼物：当第一章帝国首都夺还战的最后一战胜利后回到城中，去教堂旁的房间（不是酒店）和老婆婆对话，她会给你一个使防御力上限的道具守护之奶（守り**のミルク**）。

如果成功的救下剧本 1、2 中的全部亡命民的话，在第四章大段的对话结束后，主角从共和国内城门出来时，亡命民其中之一会送给你一把剑（剧本 1 主角的究极装备）。

上海　为对付剧本 1、2 的同伴们而苦练的　柳晓

SS 水浒传·天导一零八星 FP 7

宋江能力值达到最高法：一开始选择剧情 2，人物选宋江为首领。进入剧情后，选择宋江一个人远征（随便哪个地方）。开战后，与对方交战，由于宋江人数少会被对方所击败，总之使体力与小者都变。这时千万不要以为结束了。因为宋江是一位星主，可得到九天玄女的三卷天书，并且腕力、技力、知力、体力达到 100。由学士 LV1 变为道士 LV3，可以说是水浒中最强人物。最后选择退却，回到清风寨。

SS 合金弹头 FP 7

无限条命法：临死前的瞬间快速按住下键不放便可无限续人，而且屏幕显示的剩余人数还不变。

此法适合任何难度，而且亦可在军校模式下使用，但只能使用三次。

河北秦皇岛　费智伟

GB 女神转生外传——最后的圣经Ⅱ FP 5

隐藏的楼梯：在**エサウのこもよう**上面的**窟ちていこ**中有两只宝箱在一块被水隔开的地方，看得见却拿不到，只能干着急，其实在此洞 B_1 左上角有一隐藏的楼梯，两个宝箱中是两个**みずのまもり**，在游戏中还能找到一些以“**まもり**”结尾的道具，它们的作用是增加主角们的相应数值，当然要使用后，如**みずのまもり**＋智力，**ひかりのまもり**＋力量。

ペンダントの用处：许多玩友不知此道具有何用，其实只要找到 3 个**ペンダント**后可以到**テュロス**村给魔兽升级的房中交换一把攻击力＋200 的剑**フォースのけん**。

魔兽的交换：在游戏中玩友们可能会发现一些洞窟，里面只有一个木偶，不知何用，其实只要找到相应的宝物（末位是数字的），即可交换魔兽下面给出这些道具出现的地方及交换的场地。

キリンのほね 1 在北**みなと**村一房中，**キリンのほね** 2 在**シッパル**左面的洞中。

キリンのほね 3 在洞窟**ちていこ**中，**キリン**の洞在**マナセ**的西北方。

アモンのほね 1 在**ブルトン**下方塔内，**アモンのほね** 2 在北**みなと**村左上角。

隐藏洞中，**アモンのほね** 3 在**ヒュパティア**一房中，**りゅうのほね** 1 在**サルーン**村东方隐藏的城中详见 97 年第 6 期秘技天地，**りゅろのほね** 2 在**リュカオン**右方洞中，**りゅうのほね** 3 在**キリン**的洞中。

アモン和**りゅう**的洞都在**マゴク**城右上方。

おおきなほね 1 在**マゴク**城中地牢内，**おおきなほね** 2 在**ゴク**上方山顶塔中。

おおきなほね 3 在**リュカオン**左下角隐藏洞中，**おおきなほね** 4 在**エリドゥ**下面井中，在**ゴク**北方有**オオキナ**的洞。

ミュートのたね的作用：交换魔兽后再将**ミュートのたね**变给魔兽商人，可以使魔兽再升级。

上海　一心想向“风马”学习的　樱木花道

GB 口袋妖怪 FP 2

停止进化：在妖怪进化的时候，按 START＋SETECT，妖怪便会停止进化，变回原来的样子，要让它进化的话要再升一级或用宝石。暂不知此秘技有何实际意义。

邻家的饭香，别人的妖怪强：妖怪的自尊心是很强的，当别人把讨厌的妖怪送给你时，它们会更专注于战斗，获得的经验会比其它的妖怪多 0.5 倍也就是它们的一点五倍，对于升级会很有利。不过不要天真地认为，把妖怪送给别人再拿回来不就行了？错！因为每次重新游戏时都会随机给出一个编号，当提到妖怪时，它们便以这个编号来认住你为它的第一个主人，你不把它放走，它永远会记得你。要忠心还是要自尊心就要看你自己了。也许聪明的玩家会想到……

广东东莞　无名氏

GB 鬼神降临传 5 FP 3

隐藏菜单：首先在片头按 32 次 SELECT 省去介绍画面，然后在游戏时行走中就可按住 B 键 3 秒调出隐藏菜单，在里面可以收听游戏的音乐，效果音，还可以调整行走速度，但看惯了“超快”的话得到飞船后会很不协调喔。

广东东莞　无名氏

GB 月影村的怪物 FP 5

两种好用的道具：在打最终 BOSS 时，玩家不是被洞里的陷井整死，就是被敌人围攻而死，其实，只要你身上有“**ジエノサイドのまきもの**”这个卷物，对准最终 BOSS 龙一投掷（注意，不是使用是投掷），嗖的一声，最终 BOSS 就被消灭了。值得一提的是，“**しあわせそら**”这个腕轮在装备后，打败敌人后所获经验值为原来的 3 倍之多。不错吧，不过，这个道具颇难找。以上两种道具在杂志和《GB 专辑》中均未提到。

关于“月影村の脱出”：在用“**むすかしい**”困难难度下打穿游戏，看完结局后，重新进入游戏，你会发现标题画面左下方“月影村の怪物”六个字变成了“月影村の脱出”。这时取回进度进入游戏，你可以从月影村右侧出口出去，进行“月影村**の**出口”的战斗，迷宫共 15 层，在途中失败会回到村里，但仍可以继续挑战“出口”。但是，要注意的是，这时不能从村里的仓库带道具去挑战“出口”，即使带了也是白带，而且游戏随机性极强。

四川南充　曹聪

ARC 98 格斗之王 FP 4

草雉京之无限连杀：选用 EXTRA MODE（95 模式），向前冲（→→）中快速输入空中特殊技（↓＋C），然后再向前冲（→→）中输入特殊技（↓＋C），只要循环使用，到 KO 为止。

云南昆明　陈灏

ARC 月华的剑士 FP 4

雪的最强连击：跳起空中按 B，落地 B 后连一个→↘↓＋A，这时对手不会倒地，马上连一个超杀→↘↓↙←↙↓＋AB，可以打掉对方一半血，必须在“**カ**”的情况下。

直卫示源的最强连击：空中 B，落地 B 后也连一个→↘↓＋A，然后连一个超杀→↘↓↙←×2＋AB，可以打掉对手一半血。

湖北十堰　王崇明

上海AM SHOW，即“上海全日本娱乐消闲设备展览会”已于十二月四日——六日在上海举办。本刊两位记者出席并在本期和下期刊发相关报道及采访。两位记者最大的收获是独家采访了日本游戏业的两巨头，世嘉原社长中山隼雄和NAMCO(南梦宫)社长中村雅哉，他们既是日本游戏业的元老，又是游戏业举足轻重的人物。这是中国记者第一次直接采访日本游戏业高层人物，与之进行面对面的交流，提出中国读者关心的问题及他们对中国游戏业的看法，意义自然十分重大。即使在日本，记者想单独采访他们也是十分困难的，从中可以体味出他们对中国市场的重视。两位记者最大的遗憾是与CAPCOM(卡普空)名制作人冈本吉起擦肩而过，无缘见识这位中国所有机迷都十分喜爱的格斗游戏《街霸》之父。下一期本刊将刊登记者对中山及中村的采访记。给元老印象最深的是两年事：一是当本刊记者将《电子游戏软件》递给中山隼雄先生后，中山先生友好地询问了主编的情况并希望有机会与之会见，同时很委婉地批评了本刊未能取得日方授权，在图片使用上有“COPY”现象，使我们深感惭愧。几年来，杂志一直在与日方及港、台方面就版权问题进行接触和版权贸易。例如两本《都市流行·酷》都是交纳了巨额版权费后出版的。但不可否认，距国际标准还有相当的差距，希望99年主编访日对这方面能有大的突破。第二个感想就是挑子不能一头热。当记者询问中山先生对中国市场的看法时，中山先生表示，中国游戏市场目前极不规范，影响游戏业的发展和外商的投资信心。对于这次上海AM SHOW，中山、中村的出席本身就说明了日本业界对中国市场的重视与期待。但商业要讲回报，挑子不能一头热。如何规范游戏市场，建立管理法规和市场秩序是必不可少的。上海在这方面就做得比较好，比较规范。两大街机巨头（世嘉和南梦宫）的巨额投入，上海文化局的有效管理和支持，以及由上海相关部门正式制订的营业用游戏厅管理法规，都使上海街机业既繁荣又有序。去年四月份元老陪台湾客人参观上海街机厅时，台湾客人都惊叹：“哇，台湾哪有这么气魄的游戏厅啊！”但也不能不看到，许多城市的街机厅，又小又黑又暗，营业时间无限制，不注意自身的形象，少数街机厅甚至有赌博及色情游戏，引起社会的批评，家长的不满，影响街机业的正常经营和适当发展。

闯关族的家

●“春节图书收藏大行动”（见本期封三）是杂志99年第一炮，对邮购杂志社部分出版图书免费赠送《电子游戏软件收藏纪念》。有些书，象《格斗天书》、《'97增刊》、《'98增刊》都只有几十本或100多本库存，这次拿出来满足那些未购到该书的读者，弥足珍贵。遗憾的是《'97秘技宝典》这十几本也没有，这次只好阙如（顺便讲一下，《'98秘技宝典》正在编辑中，预计99年3月出版）。《都市流行·秋季版》因印量较小，价钱又便宜(19.80元)，也不在这次邮购之列。免费赠送的《收藏纪念》版是杂志第一次推出。272面胶版纸印刷，非常精美。印成大32开（国际标准本）是为了便于收藏，且与杂志有明显区别。内容包括游戏业争霸战及所有有影响主机、附设、游戏机简史，购机及保养须知等，与“收藏纪念”名实相符。此书限量印刷9999本，是收藏佳品，以后一定会升值吧。

●《GAME BOY特辑》是本社编写的最受欢迎，销量最大的图书之一。GB生命力之顽强简直匪夷所思。这个89年诞生的手掌机到今年已经十岁了，成了游戏机的老寿星。但它一点也不服老，98年一年又卖了1000万台！因此《GB特辑》的畅销和生命力也就不足为奇了。做为中国唯一一本《GB特辑》（又脱销了），最近我们对全书进行修订。将漏掉的图片补上，增加了新出的4部最新游戏攻略，定名为《GAME BOY特辑修订本》。由272面增加到288面，定价仍旧14元。现已接受预定，自1月5日起开始邮寄该书。

●3月份，本社将推出中国第一本以论漫画，动画和电子游戏的镇山大作《三栖人》（暂名）。“三栖人”原是本刊独创并人气度极高的栏目。此次撰写成专著，系统论述三者的关系及相互影响演进的历史，对中国游戏、漫画、动画业的发展将起积极的促进作用。不少读者给予非常高的期待和关注。我们将在以后陆续报道有关这本书的信息。

●《'98秘技宝典》是杂志社《秘技宝典》系列的第三弹，共收录次世代机及GAME BOY秘技2000余条，预计99年3月下旬出版。

游戏日志·俱乐部篇(节选)

(元芙拉:这是一群年轻人心路历程的写照,他们单纯、健康、热情、充满爱心和朝气,令我十分感动。

他们不富有,但是生活得充实。他们把游戏变成爱心,把爱心变成游戏。一个小小的,只有185元经费的"爱心俱乐部"成为"充满爱心的集体"。在这个人欲横流的时代里,哪里去找一块心灵的绿洲呢!)

1.3.1998

借了1000块钱,终于把PS请回了家,1001美版机,性能非常棒。次世代游戏的画面令人陶醉,萍(女友)和我都很兴奋。

1.4.1998

现在是5号凌晨3点,朋友们刚走。他们还是爱玩KONAMI实况足球2,这确实比MD的实况足球好看也好玩多了。整整7个小时,一直玩这个游戏。看着他们高兴的样子,萍和我也十分愉快。

1.5.1998

今天发工资,萍又凑给我几百,把借的钱还了。朋友们已经对实况2到了爱不释手的程度,争抢着手柄。萍刚才有点生气了,看来今天她是玩不上古惑狼了。

2.4.1998

大家对实况2的热情不减。一个月来,我这儿几乎天天满座,萍也对足球游戏产生了兴趣。的确,足球游戏的自由度非常高,对抗性、激烈程度也是其它游戏难与匹敌的,难怪人人乐此不疲。刚买了几张好玩的游戏盘,可他们都说没兴趣,可见足球游戏之魅力。

4.2.1998

没钱的日子可不好过。这两个月,在大家风雨无阻的"帮助"下,每月光水电费、饮料、热点,再时不时撮上几顿,我就要担负三百多块,大大超出我的承受能力。萍的钱也是被我月月花光。不过我和萍的想法是一致的,让朋友们高兴永远是第一位的。至于钱嘛,可以再挣。这不,又快到5号了。

5.3.1998

璇儿(朋友之一)提出为了增加游戏的刺激性,负者要交钱作为惩罚。我还没来得及反对,其他朋友就一致热烈响应,并提出成立个足球游戏俱乐部。小擦(朋友之一)马上起草了几条竞赛规定:90分钟比赛的负者自愿交纳人民币叁元;120分钟打平,双方各自愿交纳人民币壹元。光子和桥儿(朋友)又告知我,公基金的支出方向是水电费、饮料、撮饭、新游戏盘和周边设备的购入。建章建制,举手通过——我们的足球俱乐部就这样成立了。

5.4.1998

上午我打印了日竞赛表、月、季、年度统计表,主要包括胜负场次、胜率、入失球等技术指标的统计。既然是俱乐部嘛,各方面都要正规一点儿。对了,我还得刻个图章。

从昨天的情形来看,这群家伙们肯定早有预谋。大概是看到我已经开始抽9毛钱一盒的烟了,才设个所谓"公基金"来补贴我。他们知道我的脾气,如果直接说给我钱,定会被我骂个狗血喷头。朋友终究是朋友,处处会为我着想,萍和我心里都是热乎乎的。

我决定将俱乐部命名为爱心俱乐部,这是大家友情的真实写照。愿充满爱心的人们永远幸福。

6.3.1998

俱乐部运作一个月了,我刚把日竞赛表、月统计表和财务报表装订成册。我是干档案管理的,装订这个驾轻就熟。

头一个月俱乐部收入情况呈良好态势,支出也较合理,未产生赤字。由于资金充裕,周边设备的购入和各服务项目的实施都十分顺利,朋友们在一个较为舒适的环境中娱乐,大家都非常满意。

6.28.1998

世界杯已经开赛几周了,在观赏精彩比赛之余,我们的俱乐部同时也组织了自己的世界杯赛。每位会员选择四支队伍,完全按世界杯的赛制。在我们看来,精彩激烈的程度比起真的世界杯也毫不逊色。

KONAMI实况2已经被我换成了胜利足球3。会员们经过长期比赛的磨练,也已经逐步形成相对固定的参赛队伍、阵型及风格打法。足球是一项高智商的运动,足球游戏同样如此。游戏水平的高低是一名玩家智力、组织能力、协调能力、反映能力及心理素质的综合体现。

是男人就要踢足球,是游戏迷就要玩足球游戏。

8.15.1998

昨天,我把俱乐部几个月以来的收入余额共185元整,以我个人的名义捐献给南方灾区的人民(由于民政局不承认俱乐部的印章,只好以个人名义捐献)。这一举措是在全体会员一致赞同下做出的。185元确实不多,但它代表俱乐部每个会员的一片爱心,也正是爱心俱乐部创立价值的最好体现。融入一个充满爱心的集体,与一群善良的朋友们相伴,感觉真是太好了。在这个人欲横流的时代里,还有什么能比这种感觉更值得人去珍惜呢?

北京 刘捷

---

①俺有大量贵刊早期的杂志,(我想其它读者也有很多),因水平提高,早期杂志已无太大作用。但我想有许多初入游戏之海的玩友有可能很需要这些杂志。贵刊何不收购这些杂志,再转卖给需要的玩友,从而谋取"暴利"呢?(当然,方便玩友摆在第一位)

②现在的游戏可以说有成千上万个,但贵刊不是每个都能介绍到,或者介绍到了可是玩者没有买到。何不将各种游戏攻略分开,各为一份,玩家来信来电索要哪个游戏攻略就给他哪个(当然可收取一点佣金),这样即方便了读者又"喂"饱了小编,何乐而不为呢?

浙江 慎真

●希望在"游戏新闻眼"中加入黑白图片代替巨大的标题,使我们有一个对新闻的更直观的认识、了解。

辽宁 白冰

前几个月的"中国电玩榜"是我第一次给贵刊寄信。很幸运,第一期就中

了奖。《'98增刊》的十万元大奖我也参加了。可惜没中奖，我非常失望，但重在参予嘛。希望年底大放血我可以再当一回幸运儿。 **天津 翟楠**

●既然出了《土星游戏特辑》，为什么没有《索尼游戏专刊》呢？为了方便更多的玩友，请众小编忙里抽闲，整理一本《索尼游戏专刊》吧！望勿用“特辑”二字，《GB特辑》、《SS特辑》，太单一了，反而不太好。 **河北 赵剑平**

●在往后的杂志中彩页部分增加一页“怀旧热血年代”，刊登一些MD、SFC等国内玩家普及率较高机种的精典游戏软件的封面图片，这样既体现了《电子游戏软件》没有忘记8位、16位玩家的博大胸怀，并且能够极大增强各机种玩家的凝聚力，如此这般，贵刊的人气度完全猛升，挡也挡不住。

吉林 王晓明

●如今贵刊向读者传授知识的栏目大概只有《科普园地》了。而最近的《科普园地》无非只跟我们聊聊一些硬件周边设施，以至于我们这些在街机厅中早已双手搓烂的玩家面对米奇·亮的那几页狂言时，无不大眼瞪小眼！游戏介绍固然重要，知识教育也必不可少！希望贵刊能循序渐进地提高我们的电玩知识水平，早日适应“米奇·亮”。 **四川 张驭能**

●最近我想为我的PS机购置一个VCD卡，可是市场上的VCD卡功能不一，价格也不太一样。

请问什么样的好一些，购置时应该注意些什么？

最好你们能在以后某期专门介绍一下VCD卡的功能以及结构。

辽宁 李宁

●以前，玩游戏时，也曾发现过不少的秘技，但总觉得自己所发现的都是无足轻重，所以也没有寄往贵刊。但后来却发现，自己发现的秘技有很多在杂志中出现并且还有在一、两个月后才出现，所以这次一发现秘技便鼓足勇气写了这封信。

顺便提一下，为什么没在贵刊的杂志中看到关于《陆行鸟之不可思议的迷宫》和《古惑狼》的攻略。

广州 孙磊

从“大墙画廊”栏目开办一开始，就经常在其中出现一些抄袭作品。这些作品或原样搬抄，或换件衣服，或抄得挺像，或歪瓜裂枣。而像98年11期的《新世纪EVA》这种直接从原画抠下贴在背景之上的作品也可上廊！照此说来，以后玩友只要从电脑上找些素材一拼凑，存进磁盘寄给你们，便可免费拿三期杂志了？

在“秘技天地”这种无酬征稿一发现抄袭秘技的，都要点名批评，而“大墙画廊”上一张画就可得三期杂志的栏目一再出现抄袭作品，是否有愧于该栏目的宗旨。在我这算是信息较闭塞的，也可找出如此之多的抄袭作品，如被港台等人看见，岂不要看扁我们大陆电玩族？ **南昌 XSH**

●作为贵刊的读者，阅读的时间并不长，有一年多的时间。我对贵刊的“玩具总动员”栏目情有独钟，栏目中出现的每一个人物，每一件物品，我都很熟悉，而且百看不烦，爱不释手（只可惜没真在我手上），但并不是每一期都有这一栏目，这是唯一的遗憾。

哈尔滨 翟胜

（无类：《'97增刊》和《'98增刊》介绍得比较详细，可以止瘾。）

我们迫切希望每期能增一实用技术专栏，有一页两页都可，专登难得的技术内容，比如各类机型出现的问题及解决办法，加速卡的改线（打恶魔），街机电脑板资料，光碟机街机转换器的原理等。 **重庆 张其辉**

●冤枉啊，我的土星、我的索尼、我的N64，全都栽在《'98增刊》45题。介绍的男性能数出44个？让我从头数一次：1、草雉京　2、八神庵　3、山崎龙二　4、比利　5、特瑞　6、金家藩　7、克拉克　8、坂崎良　9、吉斯　10、克劳撒　11、霸王丸　12、牙神幻十郎　13、桔右京　14、服部半藏　15、黑子　16、天草四郎时贞　17、壬无月斩红郎　18、隆　19、肯　20、盖尔　21、维加　22、迪米特利　23、多诺凡　24、维克多　25、里昂　26、结诚晶　27、杰克　28、陈洛　29、大神一郎　30、杰斯汀　31、克劳德　32、巴瑞特　33、萨非罗斯　34、樱木花道　35、大空翼　36、飞影　37、小新　38、沙鲁　39、沟口城　40、赵云　41、西蒙　42、马里奥　43、三岛平八　44、？

在介绍人物中少了洛克人。“洛克人——知难而上的机械小英雄。”（截自书中介绍）很明显，洛克人是机械人。而并非男人。45题中要的是男主角，而洛克人是机械人。难道机械人也分男机械人和女机械人。如果那样机械人不就可以像人类那样传宗接代了？这也就是人与机械人最大区别之处。 **广西 孙国维**

●曾几何时，我在阅读贵刊的时候，不时用手指指着某篇文章，兴奋地想：对！要的就是它！可现在这种情况却很少出现了。如今贵刊似乎很着重介绍新游戏（这里指还未发售的），关于它的人物、背景、制作环境、制作人员、访谈、评价、系统……简直无微不至。但这真的有用吗？那些制作人员、环境、访谈，即使我们不知道对我们玩游戏也没有影响。而那些评价，我想这不是绝对的，每个人对事物的看法是不同的，游戏怎么样，还得让玩家自己去体会。好莱坞的电影叫好不叫座的不是有的是吗？至于那些游戏系统，毕竟游戏还没出来，谁也不清楚还会有何变化，说不定游戏出来了又用了新系统，这岂不是让读者对贵刊的信任程度有所下降？我个人认为，对新游戏倒应该点到为止，把关于它更多的情况留到游戏上市后再作全面详尽的介绍——俗话说“来得早不如来得巧”嘛！ **安徽 肖寒**

●GB攻略太过简略，诸如贵刊前段时期登场的几个GB游戏攻略，都存在不少大大小小的缺漏。如《口袋妖怪·红》，当打到第三个首领的时候，发现首领在一道门里，而要打开这道门，需要有规律地调查大厅里的十一根柱子，但攻略中却没有提到这一点，让许多玩友熬费了不少心机。还有《塞尔达》，攻略中提到了诸如（2，6）、（5，7）等坐标，直到现在，我还是不能理解游戏中怎么看这个坐标。 **上海 刘涛**

《都市流行 COOL》和《都市流行·秋季版》都看到了，真是大过眼瘾。比起来，《秋季版》在各方面都略胜一筹（后出的嘛）。100 多面彩色，价格不到 20 元，我们比较容易接受。我从来没见过那么多小巧，造型各异，功能各异的随身听，各种造型的背包，色彩缤纷的运动鞋（我以为只有黑白两种），图案奇特怪异的 T 恤。我最喜欢的是介绍服装如何搭配才能更酷。现在街上时装杂志介绍的都是成年人服装，尤其是女性时装。我可能见识不多，第一次看见介绍男孩子又是流行服饰的书。另外《秋季版》增加了中国人街头劲装照片，神态各异，穿着很有个性，还有讲解，觉得就是走在自己身边的人或同学，十分亲切。寄上一张我的全身照片，搭配的可能不如书上的那么自然，但我们同学不少人都模仿我的穿着，我心里挺自豪的。这两本书都挺超值的，印刷色彩也很漂亮。唯一的缺点是许多东西中国没有卖的，或不知到哪儿买。象那些功能齐全的手表，我在伊势丹见过一些，应多提供销售地点我们就不用乱跑了。这两本书都挺珍贵的，我的几位同学原来是换着看，后来看看那么多内容一时也看不过来，又都喜欢，就都各买各的。希望出第三本《酷》时，能多报导国内的青少年流行时装，娱乐及休闲方式，内容可以更丰富，范围更宽，与我们生活距离更近。

上海　东方亮

你们真是害人不浅。（*无类：开门见山，很有气势*）

长期受你们捧世嘉贬索尼的影响，本人于去年 12 月底购得 SS 一台，顺带买了不少游戏碟，其中就包括你们所吹捧的大作《格兰蒂亚》、《梦游美国》、《武装雄狮》、《生与死》。穷尽一个多月精力才发现根本没你们说的那么好。这时，我亲眼看到了你们所贬的 PS 游戏，我才觉得 PS 游戏那么优秀。前面几个游戏除《武装雄狮》外，没有一个能与 PS 同类游戏媲美。于是我便后悔买了 SS，并开始倾慕 PS。（*无类：可以理解。城外的人想进来，城里的人想出去。*）在过年强大财力支持下，我决定将 SS 退给专卖店换 PS。谁知老板叫我补差价 600 元（当时 PS 与 SS 差价为 315 元）。我大吃一惊，但也认栽。谁叫我只听别人瞎吹，不靠自己的眼睛看看。这笔巨大损失全被你们所赐。（*无类：解题，论据确凿。下一步……*）

我所退的那台 SS 也是这家专卖店的最后存货。它在货柜中静躺了 7 个月无人问津。（*无类：以为完了，不料下面波澜又起*）

昨天下午，我到专卖店买游戏碟。听见两个读初中的兄弟对老板说要三个月后买一台 PS。老板问他们现在有多少钱？这时我才知道：两兄弟忍痛割爱低价转手 SFC 和 MD 各一台得 700 元，加上兄弟两月积蓄 200 元共有 900 元（*无类：有当年玩 SFC 和 MD 的快乐，还算好*）。这时老板说：如果他们给 1000 元就可以获得 SS 一台及十张软件（*无类：第一步*）。两兄弟正在犹豫，老板又说：其实土星的游戏性比 PS 的好。还拿出《电软》98 年 9 月刊作证明。翻到"龙哥热线"之"无责任留言板"给兄弟俩看（我至今不明白：什么叫游戏性）。而后又翻到"电玩迷语录"中的"樱大战 1.2 比'泰坦尼克'更感人"这句话，再加大肆吹捧。（*无类：第二步，而且铁证如山*）两兄弟心理防线开始崩溃。决定向某某借 100 元先买 SS。今天下午，我去逛专卖店。又看到那两兄弟。让我吃惊的是他们是来退货的。（*无类：起伏跌宕，好！*）理由是：土星并不十分好玩，"樱大战"根本不懂玩些什么。并做了少退 50 元的让步，而老板却说只退 700 元。兄弟俩无法承受这种损失，拿着可怜的 SS 回家了。（*无类：这样好，少了一个"可怜的"下家。*）

我想：可怜的两兄弟，耗尽自己的积蓄却换来一台不称心的游戏机。（*无类："不称心"用词客观、准确*）而且这台游戏机过不了多久就会变成昨日黄花。老板是祸首，而你们是帮凶。不知他俩是否会体会到 SS 的"高游戏性"，或是玩《樱大战》是否会感动。我只知道：这笔损失会成为他们心中永远的疤，也是被你们所赐。（*无类：首尾呼应，好文章*）

以上均为事实，信不信由你们。本人行不改名，坐不改姓，信封上有详细地址，我会防备杀人灭口的。

广西柳州　窦远

（*无类按：这是一封充满辛酸、倾向的信。又有点象一篇控诉书。直接对象是"害人不浅"，"帮凶"的杂志，当然也包括"老土的"SS，还有永远在商场立于不败之地，不讲友谊（这是商业规则），黑心的、烂肺的、狡诈的、贪婪的、不得好死的老板。SS 已经失败了，它只能默默地退出历史舞台，由 DC 做最后的搏斗。但 SS 的失败原因很复杂，硬件不如 PS？第一：差别不大，第二，N64 硬件功能明显强于 PS，但卖不过 PS。软件不行？可能有一点，史克威尔加盟 PS 使 N64 和 SS 干瞪眼，没脾气。但并不是玩 SS 游戏就都弱智。世嘉是街机业绝对的老大，一贯牛哄哄的，不把其他公司放在眼里。牛×的游戏也确实不少，所以世嘉才牛×，所以最后才傻×。大家不应忘记，在很长一段时间，SS 的销量强于 PS。SS 失败的原因是多方面的。SS 在日本有 570 多万台的销量，还不至于一钱不值，绝不到送火葬场的地步。至于《格兰蒂亚》是否弱智，玩《樱大战》眼泪是否比看《泰坦尼克》多，那是个人的感受问题了。他愿意感动，愿意哭，你不能割掉他的泪腺吧！*）


土星，最后的晚餐！

龙哥热线

●问你大众都遇不到的问题！好吗？我住在一个处于雷达高频电磁波幅射区，平时彩电、功放一类还行，不过当雷达一开机时，将这些东西干扰得一塌糊涂（呈周期性干扰，电视出现条纹且嗡嗡作响）。请问，我的PS主机这时还能否正常工作，雷达电磁波对PS有害吗？（吉林公主岭 王读者）

由此想到为何SS的RGB线两端一边多出一个"大疙瘩"，可能就是抗干扰的。想来您的主机应当正常工作，但就是不知输出到电视的图像信号是否会被干扰。电磁波对主机本身影响不大。

●我们想知道索尼在游戏界的奋斗史。（不少PS玩家）

于游戏界毫无根基的索尼的成功，恰好建立在任天堂和世嘉的失误上。不过这里想强调的却是——SONY是全球行销高手中的天尊——不说球场广告，目前，索尼在日本的广告已不是"PS主机和软件真好真好"了，而是"大家也应多做些户外运动啊！"、"夜深了，大家该关掉PS了"之类——各位读者，您们加倍感到温馨了吗？OK。玩家们于不知不觉中便产生出有如被洗脑的感觉——"玩游戏，找PS就对了！"。擒贼先擒王，索尼得到了史氏也是PS成功的保证之一。有了这次成功的经验，索尼必然更加谨慎，其目前最关注的，我想是DC的功能已经能够成功移植街机，街机技术世嘉是拿摩温，索尼的压力可能在于此，任天堂翻身他都不怕。第一总要承受压力的，回想PS几年来的足迹，无怪SCEI社长曾潸然泪下。

●樱大战1如何使用合体超杀？（赵旭读者）

游戏每话有一个女角色是该话剧情的主角，一般在该话的战斗中，大神便可与她使用合体超杀。条件是两人的气合均满，且两人站在相临位置，于是便可以……最终话的合体可以由大神和感情度最高的女孩（即是通关角色）使出，条件同上。

●①DC的MODEM虽为国际标准制式，但PC上的MODEM在进入中国市场前可都针对中国网络进行了调整！世嘉会否调整？②国内商家会趁火打劫漫天要价？（武汉中级法院 湛惟恺）

①上网是DC的重大优势，世嘉正全力以赴促成此件大事，甚至不惜延期发售拉力2，以让全国范围的高手在家中进行最可靠的超多人联网对战，虽然前期准备较为麻烦，一旦成功，影响之深远却是无人能够比拟的。各大开发商均看重此项功能。事实上，不同国度的玩家都应能利用DC上网。②尽管世嘉在台湾、香港都设有正式代理机构（入交社长等于去年8月28日亲赴台湾省。家用机干部冈村秀树等大批世嘉重量级人物和台岛经济界的实力派人物均参加了台北远东国际大饭店的庆祝酒会），并在这些地方与日本同步发售DC。然而因为日本货源严重不足，而需求数量却又在意料之外。想得到一台DC的困难——可能就会表现在价格上，国内玩家应有一定的心理准备。好事多磨嘛！

无责任留言看板

●"明年初发售99增刊，设特等奖100名：DC、PS各一台"☎重庆天升桥干休所 刘崇文 "这是你的'最终幻想8'，也是我的'杂志速死法'"☎杂志社老大●玩"生化危机2"有种四面丧歌的感觉☎大连香二街王忠●我的看法是：硬件商若把自己当做上帝，那么他不久就会堕入地狱☎牡丹江职教中学 余宝江
●SNK VS. CAPCOM——既生瑜何生亮？！☎抚顺 项维罡
●下期最想看"CAPCOM的几大罪状"☎福建沙县 黄严华

前若干期包打听解答

①**"浪漫沙加2"怎样拥有石船**——在进入女儿村前有一段救美的情节，于情节出现地左边的草丛中仔细搜索就能找到。拥有石船后将使行动力下降，建议扔到仓库里，到被熔岩所围的村庄那里需要时再取。（重庆新建二村 石龙）

②**"圣战系谱"并没有隐藏版面**——阚海峰玩友提及的敌魔法师用A级风魔法连续10次进攻，这是有的。在终章"最后の圣战"中。站在敌最终BOSS城下面有12个魔者。手持A级风魔法的大将军便是他了。笔者有一回被他用A级风魔法连续攻击12次解决了手持圣剑的主角。（舟山金塘中学高二1班 贺舢）

③**关于GB版"口袋妖怪"如何能找到"电梯钥匙"的问题**，亦有热心玩友解答——这道题的关键是，要在玉虫村游戏中心地下室的最底层（想要进入最底层先得在上层打败某个正在看画的教练，然后调查他的画，这才出现通向最下层的暗道）的左上方有一个怪物教练（本层唯一的人），在他的身边是有一个球形物（道具）的，对着球按A键即可得到电梯钥匙。不能得到钥匙，是道具栏已满，回POKE屋把多余道具存入电脑（启动电脑后选第二项，过后再选第二项，就可用箭头指住你不需要的物品，按A键后就能将其存入），就能得到了。记住要多和怪物教练对话。（北京顺义 马国杰，北京古城旅游服务职高 老牛，河北兴隆 八神，襄樊魏巍，荆门—GB上帝—陈羽凡—系统很熟但未通关）

●**重庆孙伟玩友**：你的SFC是美版机。超任套机有时出现回到标题画面的问题，不是制转的问题，可能是磁碟的问题。你想买PS，别忘了也要加制个转制器，希望游戏能够给你带来更多的快乐！"有事儿您说话"……

包打听

①"浪漫沙加3"中火术要塞如何才能找到？（上海 庄前军？）

②MD版"兰古瑞萨Ⅱ"中，如何让指挥官们领悟"瞬间传送术"？请玩友们举例指教一下。（广东汕头 ADO）

③"雷神传说·光之继承者"如何取得"无限使用的冰冻剑"？四种宝石（蓝、绿、红、黑）一共多少颗？集齐又如何？（重庆凤鸣山中学 李羽中）

④FC"勇者斗恶龙"Ⅳ代"被引导者"第五章中，取得船以后，进入世界之树所在地的北方的第一个洞窟后发现一个门，请问如何才能进入这个门？（河北唐山 马腾）

●我俩六七年玩龄，一直认为游戏不会对自己造成什么影响，但自打我们购进了GB这个随时都可以玩的"口袋妖怪"，我们的学习和游戏发生磨擦。每晚宿舍熄灯后，我们还玩着LIGHT BOY直至深夜，睡眠不足整日昏沉，直接影响了专业成绩。几个要好的朋友劝我们放弃游戏。我们郑重声明不可能，同学的好意我们觉得不是万全之策。他们不怎么懂游戏，根本不懂游戏给人带来的快乐。我们矛盾兼苦恼。无奈请小天天给我们出万全之策，而我们正全力促成5903的到手。（襄樊工艺美校同志）

不玩游戏才"万全"，孰能达此至高境界？只能让时间去冲淡自己对游戏的热狂。你们正处于高热态，"旁观者清"嘛！但你俩可能暂时还想不通。当年读书时我们几个同学都是打街机的，虽然节假无休每日三次，但所受影响恐怕未必有小小GB给你们的那样大。5903能不能就算了？打打街机还行，若是用PS玩数以"十小时"计的游戏，还得花心思找资料，影响确实大了些。要调整和安排好时间。

●①我的PS使用一种金黄色CD(俗称金盘)时经常卡盘，而在使用普通CD时却从未有事，是主机出问题了吗？②主机连玩5、6个小时后读盘显得略慢正常吗？③PS光头上沾了一颗不大不小的灰尘，我不想使用酒精，便用棉签沾饮用纯净水除尘，这做法妥吗？④有史以来游戏界软件销量最高的是哪一款？PS全球销量离SFC还差多少？⑤DQ的经典系列会出现在PS上吗？⑥你认为索尼的PNA有发展前途吗？SQUARE EA会否将日本SQUARE所有RPG英文化吗？日文盲的我很想知道答案。⑦你认为日本经济低迷会对DC初期发售造成影响吗？

龙哥你不能对不起SS玩家啊！大势要随，当PS被埋葬时，你也用"当然了"这傲慢的态度对待我们吗？你只顾批判组装产品，却只字不提震动手柄损坏的原因，也让人莫名其妙！（杭州SQUARE SOFT MADMAN）

①这类毛病一般不是主机问题，通常是盘和直读块儿的事。

②这是心理作用，但出于爱护主机，请不要过长时间游戏。

③不太妥。找一个小皮老虎将尘粒吹走就行。最好别管它。

④是不是口袋妖怪呢？PS要少五六百万台。⑤应该不会。

⑥PDA是个调味品，时间长了你就可能"不爱吃"，然而，因为对应它的游戏很多且PDA的"互动性"很强，怎么说也比"蛋仔"好玩。PS上的史氏作品有一部分是英文版，全部英文化不大可能。

⑦我认为不会。他们的生活水平较高啊！花四五万日元买一台最高性能的主机，并不过分，如果可能的话，连我都想在第一时间买一台呢。"经济低迷"只是个借口，不应是普及不开的根本原因。

●DC公布已来，有几个问题已成为我们的争论话题，龙哥务必解答①NAOMI与SYSTEM13完全互换②NAMCO已经与SEGA握手③D2完全即时演算，没有CG播放④以目前PS2的消息看，PS2机能超越DC困难⑤如果DC初期目标达到SEGA预期，并发展迅速，史氏与EA的态度。（淮南洛河发电厂 孙业明）

①想用的话"拿来"即可，为啥还要开发与NAOMI完全互换的基板？②NAMCO肯定要给DC出游戏。③D2令人十分期待，它只是在片头交待故事起因时用了CG动画，游戏过程中交待剧情时全部是即时演算④个人认为PS2推出的时间会较晚，至少迟于DC一年，这样，毫无道理不强于DC。大家都会对PS2严加关注。消息说，PS2是东芝的技术，与通常认为的"索尼自家技术就足够对付DC了"不同。却不知真假。另，PS2"将"采用——DVD，250MHz的CPU，有MODEM，向下兼容PS。基本性能约为DC的"百倍"。⑤史氏要赚钱有很多办法，她正在制作有关"最终幻想"的CG电影。她会加入PS2。仅管NAMCO告诉世人，业界还真的没有所谓"永远的朋友"。

●①我玩过一个很棒的ARC游戏"LIGHT BRINGER"（光明使者），请问有无家用机版？②土星已经GAME OVER了，它上面却有不少游戏很吸引我，我想买可很多朋友说PS划算③MD在日本早已KO多时，可广告中的新GAME是谁开发的？(汕头 ADO)

①在次世代机上似乎无此街机作品的移植。

②"相信自己"。③大多数是台湾厂商开发的作品。

●我是电大学员，用伙食费买了台PS，衣带速宽而终不悔！可不知是配块电影卡好，还是单买VCD好？（南宁民族大道 王毅）

希望玩家能够到店中比较一番，再做决定。索尼推出了自带VCD功能的PS，显然它才是最好的。单加一块卡虽然简便，但必须仔细了解卡的性能及可靠性，以免造成麻烦，PS电影卡较为混乱，玩家购买前应明确其版本及使用方法。

●①如何鉴别原装手柄？②我的SS记忆卡经常失忆，有人说世嘉的记忆卡全都有质量问题，假冒的更差，会死机等，但"樱花大战"和"心跳回忆"两款特殊卡就没有问题，是吗？③PS5903型是自带变压器，这对散热不好，会影响寿命吗？是否严重缩短？（汕头韩堤东巷 失忆少年）

①还是靠眼睛。外观精细的，必是原装。②原装的怎么可能都有问题呢？假冒的也不一定更差，我的就很好用啊？③散热不好一定会影响电器的使用寿命，玩家必须警惕。一般在夏天游戏时，尽可能维持通风，不要过长时间游戏，最好在有空调的屋内玩（这不是和大家开玩笑。对于内置风扇的DC，更应如此）。但5903在设计之初已经考虑了散热问题，不会造成太大的影响。

●我是V土星用户。大家都在上学，没功夫摆弄游戏，我开始担心主机的记忆电池一停电，游戏记录全丢。我想尝试着在主机通电的情况下换电池——因为我曾经没装电池开机输入日期，关机前再看，日期还在；而再次开机时就没有了。是不是加了记忆卡后，就可以对存储的文件进行管理？（沈阳和平区 周世宇）

好主意。可以对存到卡里或主机中的文件进行增删和互拷。另外对于土星随机附送的记忆电池，一般都是松下的，记清扣子电池上的型号，到大商场摄像器材专柜就可买到原装的，寿命很长。

●用游戏机看VCD会不会伤机子？（浙江温岭市 失新锦）

假设一辆劳斯莱思能开十年，如果你开着它进行一年的越野，它的寿命势必要减少。就是这个道理。当然，主机的这个"伤"我们可能体会不到，因此，也就不必过于在意了。

●①"乔乔奇妙冒险"用的哪种基板？本人拥有前4部42集荒木行生原作（中文版），听说出了第5部，期待度$4\times10^6$②SNK的MVS街机底板用卡带是否可以同NGO卡带式家用机完全五换通用？NGO卡带式家用机的价格多少？③龙哥你认为SNK的16位掌机前景如何？(SNK对战狂热阵线联盟——宣传部长 阿晨)

①CPS Ⅲ②是的，没有差别。NGO卡带机1500元左右，但卡带价格差距甚远，老游戏一二百元，新游戏一两千元。③说实话，SNK这款掌机在性能上是很不错的，目前又推出了外型更小巧的NGO POCKET，更推出了彩色屏幕的，然而，到底是对战厂商推出的掌机，可能会在普及过程中出现数量瓶颈，SNK计划日本国内300万台。

●请问三维游戏一定是今后的大势吗？（部分读者提及）

街机游戏的广阔种类，要求二维作品在一定范围内长期存在下去。但家用机应当要随大势了。

●①我的荧光GB用7号电池2个小时就没电了，正常吗？②世嘉NOMAD掌机黑暗中也能玩吗？③我的PS金手指卡总有毛病，对于个别游戏总是死机，是金手指卡密码有误吗？（北京通县 KEN·JOE与LEON）

①要看电池的耐力，如果你用的是金霸王，2个小时就不正常了。②能。③金手指本来就不是正规军，各厂商推出不同种类的卡，而大家却使用同一种密码，自然有的游戏就解不开。除非你的密码手册是你金手指卡的厂商配套推出的。12位的密码如果你一下子便输入好几种，死机也就可以理解了，要改可以，但不要改得太多。

●土星仙剑到底有戏没戏？（很多读者再次来信）

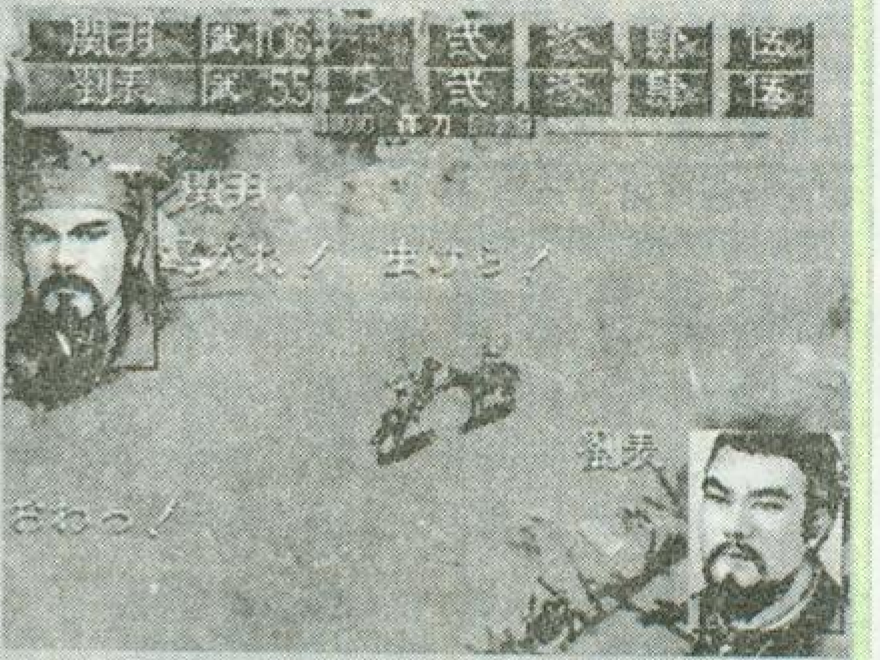
今春必出。但大宇又要在DC上推出某桌面游戏第4代，别忘了，"大富翁4"也是原定于SS上推出的。有消息指出银河之星二代、樱花大战系列都将推出中文版，大家可别急着用土星换别的机器。

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

三国志Ⅵ(三国志Ⅵ)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



一款从头到脚都透着“光荣味”的游戏。

SLG要吸引人就需要恰到好处的安排兴奋点，如果整个游戏流程陷于程序化的话，SLG也就走到头了。在这方面“三国志Ⅵ”呈现明显的虎头蛇尾，在游戏初期为了壮大自己的实力，需要在人力、财力、物力上不断强化自己。而人材的获得，官阶的上升，人德的提高以至钱粮的积累无一不刺激着玩家的成就感。而如果在一场实力相当甚至悬殊的战役中获胜的话，这种成就感更无疑上升到了顶峰。但一旦玩家的地盘得到一定程序的扩张后，那种功成名就的无力感就暴露无遗了。仿佛是一种讽刺，在游戏中也对此进行了着力的表现：当玩家占下大部河山，身居高位时，群臣中的不满分子发表的不满意见惊人的相似：“昔丞相现在已全然没有了往日的那种霸气。”，“刘备陛下原来也只不过是个安于太平的庸材。”甚至以某些极端分子为骨干出现了集团性的告病还乡风潮，使人很容易联想起丰臣秀吉身后的文臣武将之争。玩到此处敝人不由感叹游戏之道与治世之道的惊人相似。

另外还想批评一下光荣3DCG的制作水平，内容空洞且无美感可言，想一想“水浒传·天导一零八星”中撼人心魄的2DCG制作的片头和片尾、想劝光荣还是“本份”一点好。 ——北京 RYOSHI

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	投入度：9
操作性：7	总评价：7.88
玩此游戏时间：20小时	

拥抱季节(季节を抱きしめて)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



当你看三流电视剧时是否总能猜出缺乏想像力的编导让演员背出的下一句台词，如果你已经厌烦于看电视剧的话，那么就来“做”电视剧吧！(**やるドラマ**)

笔者买这个游戏很大的原因就是它的画面和配音演员。画面与同为2CD的《新世纪福音战士·钢铁女友》相比有了质的提高：从固定画面到动画。同为动画迷的笔者对这一点尤为欣赏，毕竟以动画来取代真人扫描是一个颇有新意的创意。而典型的日式风格的画风在耳濡目染过日本动、漫画的人眼中远比真人要完美。与画面相得益彰的是精心制作的全程语音和背景音乐，麻由的清纯，**ともこ**的率直，漂亮姐姐的妖艳无不给人闻声如见其人的感受，而麻由的几次大段独白尤为感人。而在**ともこ**哭着请求主人公不要离开自己的情节中，笔者听到**ともこ**“**行かないて，おねがい**”的哭诉时甚至有一种明知如果留下就看不到good ending但却就是想留下的冲动。

最后不得不提的是这款游戏中振动手柄的巧妙运用。主人公的动作，细微的心理活动在手柄的一震一颤之间被完美的表达出来，摩托启动的有节奏震颤，面临重大抉择时的剧烈心跳，被老拳命中时的猛烈一颤，都能使人感受到别样的游戏乐趣(震动作得同样出色的还有“合金装备”，在此强力推荐)。

总之是一款养眼，养耳又养手的游戏。 ——武汉 ZLZ

角　色：9	原创性：7
画　面：9	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：8
操作性：8	总评价：8
玩此游戏时间：8小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

盗墓者Ⅲ(TOMB RAIDER Ⅲ)

机种 PS 厂商 EIDOS 类型 AVG 媒体 CD－ROM



这款作品推出之前，电视游戏这边倒还风平浪静，可在 PC 游戏圈里早已被炒得通红。这种"一半是海水，一半是火焰"的局面一直维持到发行以后，也许是玩家都习惯了日式的细腻而看不上这种美式的粗犷，也许是电视游戏与电脑游戏的玩家观念不同。

其实这个游戏绝对比目前人们想象中的好。你可以认为它不好玩，但如果仔细想想的话，在同类型游戏里，有几个可出其右？就连史克威尔的"双界仪"也没有绝对的优势，何况这种高自由度的作品能达到这样的严谨性，已属难得，尤其是对美版游戏而言。

游戏质量比前作已有所提高，加入光源处理之后人物的立体感已经很强，而且在 LARA 身上多用了几个多边形，整体效果自然进步不少。另外，新增的一些设定比较细致，比如猴子，完全是种无害的动物，可杀可不杀，算是种动态衬托。再如新添的蹲和爬两种动作，风吹、水流等，看得出设计者已经在利用非主流设定来细化、柔化游戏。不过由于 PS 机能所限，画面表现也就到此为止了。如果在 PC 上用双 Voodoo 等超级装备，贴图还能好一点儿，但我认为只有在多边形达百万级的 DC 上开发，再把游戏里的多边形数翻上几倍，才能让这个系列的作品达到好玩的地步。

角　色：9		原创性：8	
画　面：7		上手度：7.5	
音　乐：7.5		移植度：——	
情　节：8.5		投入度：9	
操作性：8.5		总评价：8.12	

玩此游戏时间：25 小时 17 分

——北京　龙爷

非常意识(ANOTHER MIND)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 AVG 媒体 CD－ROM



你是否试过自言自语，自问自答？又可曾想过那时是不是有另一个自己在与你对话？这种问题可能应该去考那些精神分裂者，只有他们才会在一个躯体里容纳两种甚至更多的人格。真是这样吗？那么，发生在这个叫作"瞳"的女孩身上的事又如何解释呢？

她就是史克威尔的又一试制品——"非常意识"中的主人公。在一次事故之后，她忽然发现在头脑里出现了一个独立的意识，在这个意识的指引下，她的生活里出现了一连串奇异而又惊险的事件。之所以说这款游戏是史克威尔的又一试制品，是因为它有着太多的新奇之处。推出这种由真人演出，实景拍摄的游戏对史氏而言当然是第一次；游戏者所操纵的其实是那个独立的意识，为了对"瞳"产生影响，必须将几部分日文组成一句话，虽然这对国内的玩家来说太残酷，但得承认这是种创新；对于游戏里的演员，史氏全部采用的是名不见经传的新人，算得上是一奇。最奇怪的是，ENIX 几乎在同时推出的"欧亚列车杀人事件"，同样是真人演出，演员不乏影视名人，结果在日本"周刊ファミ通"的"殿堂"评选中，分数反而不及"非常意识"。

无论如何，这个游戏对我这种"日文白吃"来说也是浪费，顶多当成个电影片断欣赏。

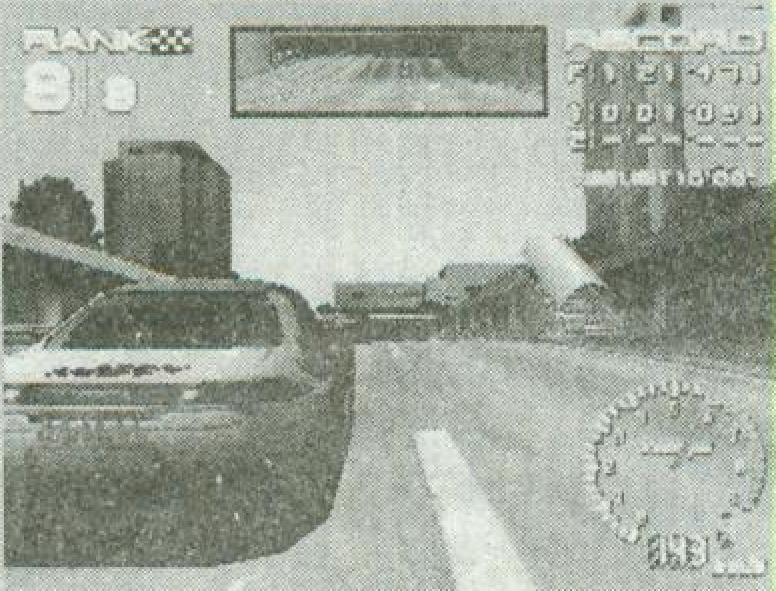
角　色：8		原创性：8.5	
画　面：8.5		上手度：7	
音　乐：7		移植度：——	
情　节：8		投入度：6.5	
操作性：8		总评价：7.69	

玩此游戏时间：9 小时 39 分

——北京　屠龙客

山脊赛车·类型 4(RIDGE RACER·TYPE 4)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RAC 媒体 CD－ROM



难以想象，南梦宫的赛车游戏已经能到这种程度，就连我这种对赛车游戏向来提不起兴趣的人也被其深深吸引，拍案叫绝之余，更是爱不释手。

玩赛车最先看的是速度感和流畅性，"R4"在这两方面的表现真可以与街机一较高低。档位一上到五，速度就快得让人透不过气，急速掠过的街道既缤纷又眩目。最能令人叫"爽"的莫过于甩车转弯了，当你以高速度轻过一个死亡弯道时，当你亲眼看到自己的车滑出一个优美的弧线时，当你发现自己的甩车手法竟是如此出神入化时，成就感就会如潮水般涌上来，同时叫着"玩的就是心跳！"

至于画面，我认为它是到目前为止最好的，周围景色的贴图作得尤为精细，制别是夜景，每一处灯光都透出一丝柔合，或明或暗之处，光怪陆离顿生。唯一可惜的地方就是它没有加入雨雪等天气现象。

角　色：7		原创性：7	
画　面：7		上手度：7	
音　乐：7.5		移植度：——	
情　节：7.5		投入度：6.5	
操作性：7		总评价：7.06	

玩此游戏时间：1 小时 49 分

——月球　静海

玉茧物语(玉茧物语)

机种 PS 厂商 元气 类型 RPG 媒体 CD－ROM



又是一款新型态 RPG，感觉上象是"不思议迷宫"加上"口袋妖怪"。首先，主角本身没有战斗等级，只有封印等级，也就是说主角杀死敌人是毫无意义的，只有把敌人封进一种叫做"茧"的魔法容器里才能获得封印的经验值，进而提升。封印等级。被封印的怪物经净化后就成为可以驱使的魔兽，也只有这些魔兽有战斗经验和等级等设定，就是说只有它们才是真正用来战斗的。于是就会引发类似怪物大收集等行动。这倒是很有些"口袋妖怪"的味道。

"不思议迷宫"的特点在这部作品里表现不太明显。但游戏世界确实已分成村庄和迷宫两大部分，而且多是以传送点往来。每次回到村庄，角色的各项数值就会加满，而且每隔一定时间就必须回一次村，以便对封印的怪物完成净化、合成，装备等行动。

游戏真正好玩的地方也就在怪物的收集和培养了。通过对不同属性不同专长的怪物的合成，可以令合成品拥有更高的能力和更多的特技、魔法（必须注意主次关系）。更有趣的是，你可以看到合成品的外形也同时拥有两种被合成兽的特点。

角　色：——		原创性：8	
画　面：7		上手度：7	
音　乐：8.5		移植度：10	
情　节：——		投入度：8	
操作性：7.5		总评价：8	

玩此游戏时间：0 小时 50 分

——木星　大红斑

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

七宗罪

文/DR. EggMan

游戏机已经越来越象电脑了，这是SEGA的DreamCast发表以来很多人的看法。那么电脑究竟能不能取代游戏机呢？我们从以下几个方面来分析分析其可能性。

1、操作系统方面：从来游戏机都是用来玩游戏的，要什么操作系统？这个操作系统可不是我们一般看见的那个DOS，而是在底层支持游戏程序的那个程序。没有这个，机器就不能工作了。在以卡带为媒体的游戏机的时代，操作系统这个概念还很让人模糊，似乎谁都没有看见过。然而到了以光盘为媒体的时代，这个概念就逐渐地明朗了。我们不放光盘开机之后看见的那些画面就是机器内建ROM里面的操作系统了。DOS是什么的缩写？Disk Operation System。现在这个Disk指的就是CD－ROM啦！如今的DC甚至传说中的PS2，用的操作系统想必大家也都知道了，对！就是大名鼎鼎的Windows家族！叫做Windows CE的。既然沾上了Windows的大名，那么必然跟Windows有扯不断的联系，此游戏机向电脑发展的明证之一。

2、开发平台方面：不管什么时候的游戏都是在电脑上面开发出来的。写程序，经过开发工具的编译，把无论是C语言或者是别的什么的代码转换成游戏机认识的代码，就是编译过程了。从前这些编译平台都是游戏厂商卖给软件开发商的。编译平台性能的优劣直接影响到开发出来的游戏的质量，从前不是听说过因为××厂制作的平台因为不能协调××主机的双CPU所以造成了软件品质不良的事情吗？另一个我们听说过的故事大概就是人气大作“格兰蒂亚”是使用了GameArts自己开发的三维图像平台。我们翻一下以前的杂志还可以找得到介绍PS的开发工具的文章。PS开发工具的优点之一就是廉价，其他的我们玩家也不可能知其详了。这样的优点着实吸引了很多软件商，也就造就了PS的今天。现在以DC为首的游戏机使用了Windows上的DirectX技术，DirectX平台是Windows上开发游戏的专用的，它有以往任何平台都不具备的优点：从PC机上的移植性特别好，也就是说PC游戏几乎可以不用改动就移植到DC上面。这样可以吸引大批的电脑游戏开发商。但是反过来看DC的游戏也几乎可以原封不动地移植到PC上面。此游戏机向电脑发展的明证之二。

3、外设方面：“游戏机是用来玩游戏的”，山内先生还在“玩游戏”前面加了“专门”二字以示决心。然而网络游戏在如今成了大势，游戏机也纷纷开始支持网络，SEGA在她的三个主机上都有Modem这个外设，足见网络的重要性（虽然MD和SS的网络游戏都基本以失败告终）。Modem光用来玩游戏就有点大材小用了，浏览Internet，收发E－mail什么的都是可以的。可是仅有Modem又不够，还得有键盘来输入网址（不会象游戏里一样用手柄来选择字母表吧？）、有软驱来储存下载的信息(什么？用记忆卡？那成本多高……又不方便交换）。有了猫（Modem），还得有鼠(Mouse)才完美，因为上网没有鼠标实在是太不方便了。就算你不上网，那些及时战略的游戏没有鼠标，用手柄玩能利落吗？有了猫鼠键盘软驱，游戏机是不是越来越像电脑了呢？此明证之三

4、内部结构方面：游戏机开始使用和电脑一样的芯片。SEGA和3DFx就差点成了亲家，要知道3DFx可是电脑3D加速芯片生产商的老大！最后SEGA选择了NEC(够奇怪的，NEC的三维技术真的行吗？当初她的PC－FX主机是以“没有3D机能”著称的……），NEC与SEGA合作的目的之一，就是要把她的PowerVR芯片打入电脑市场！可以说DC就是跳板。现在能不能成功，就看DC的效果了。如果大家使用了同样的芯片，统一的时间还会远吗？此明证之四。

5、开发价格方面：相比之下PC软件是有价格优势的，因为在游戏机上开发软件需要付给主机厂商一笔可观的“权利金”。不要忘了，任天堂就是靠这个发财致富的。后来权利金虽然是比以前有所削减，但是总归是有；反过来看，PC软件就完全没有这样的支出了。而且，给游戏机开发软件还要处处受限制，比如任天堂从前有关软件协议规定“给任天堂开发的软件××年之内不得移植给其他机种”；现在这种任氏一家独大的局面已经一去不复返了。按说这种现象也该消失吧？可是EIDOS和SONY居然签订了协议要求“Tomb Raider”系列在××年之前不得移植给PS以外的游戏机种，然而PS的机能已经不足以表现该游戏三代的效果，这个协定已经成为了限制游戏软件发展的障碍。你要是软件厂商你会怎么做呢？

6、游戏效果方面：从前人们总是说游戏机效果比电脑好，这在从前是这样的，但是现在电脑的图形技术日益发展，不光不会落后游戏机，反而比游戏机更强了。有人举例说奔腾166模拟SFC游戏都不流畅，企图证明SFC比P166还强，这真是奇谈怪论，怎么能用模拟器来说话呢？那毕竟是模拟，要看一般的游戏才对。(让SFC模拟一个Word试试看？）且不说P166，就是486－100，2D能流畅如飞的《超级街霸X》SFC能做出来吗？3D的游戏，不管是哪个SFC

也不行。搬出现在的机种，且不说加上 Voodoo 卡的电脑绝对可以“毙掉”PS(SS 就不要提了)，就是 DC，效果也就最多跟 Voodoo2、RivaTNT 相当。另外，游戏机受电视清晰度的限制，怎么也达不到高解析度。有很多游戏如果没有高分辨率效果就会大打折扣(比如说《暗黑破坏神》)，这是游戏机玩家心中“永远的痛”。从声音方面来说，如今的 PCI 声卡(150 元左右的便宜货也是一样的)使用的“音色库下载技术”，实现游戏机上所谓的××路 PCM 音源也不过是“小菜一碟”。游戏机在这个方面已经没有任何优势可言。

7、使用者方面：人类在进步，使用电脑的人越来越多了，那么接触电脑游戏的机会也就多了，玩电脑游戏的人也随之会增加。但是电视游戏就没有这样的机会，玩电视游戏人群，显然不会有这样的增长幅度。面对日益广阔的游戏软件市场，软件商们自然不会坐视不管的，各大电视游戏厂商纷纷登陆电脑就是她们的行动了。虽然眼下的作品都是移植品，而且移植技术有失水准，但是他们的电脑编程技术总会提高，这是一定的。

从几方面考证，游戏机的确是在向电脑靠拢，而且从几方面看电脑比照游戏机都是有一定优势的，电脑游戏取代电视游戏的日子是不是越来越近了呢？

失落的感觉

文/吉林长春 天草似狼

科技发展的速度快得足够让人疯狂，昔日奋战在街机上的战友们某天终于看到科技作用下的上档次的家用游戏机，在其优秀机能的展示下，他们除了瞠目结舌外，还伴随强烈的自我占有欲。

终于，玩家中的资产阶级、中产阶级和无产阶级怀着不同的心情拥有自己的主机，因为他们深信：他们所拥有的将是街机和家用游戏机的梦幻组合。

事实也的确是这样，街机上的作品边炫耀新主机的机能边闪亮登场。若干人在兴奋的同时，产生了一阵茫然，既而是一种莫名的失落。因为在玩这种街机游戏的同时，他们发现他们丧失了一些曾有的感觉。

街机厅这种商业性场所伴随电子游戏的产生而产生，它曾经是无数玩家心目中的天堂。一个个曾带给我们快乐的游戏在岁月中慢慢随风而逝，但却留给我们永恒的回忆。

同它似曾相识的日子里，我经常被朋友拉去，消磨逆反期里那段无聊的时间。我们在相继“死去”后互相指责对方恶劣的技术，然后继续投币。那时我却很爱看高手玩游戏，因为那种借机展现自己精湛技术的情形的确使他们倍受注目，大出风头。我的眼中经常会流露一种无比的崇敬。经常出入的时候，我喜欢通过游戏来渲泄自己的心情，高兴悲伤我都会投币然后狂打，直至 BOSS 被我感动：不玩出去！这时，我在玩街机游戏时会有一种压力，因为信奉现实主义的我时常发现口袋中的 MONEY 同我那糟糕的技术不成正比，于是我不再茫目的投币。直至，一天我在街机厅里被人第一次称之为高手，我的心中涌上一阵莫名的激动。因为我已深深感觉到，游戏是一门艺术，有人能通过我去欣赏理解它，我很高兴。同时，我又很紧张，害怕这个荣誉在我的手中失落(自诩为高手的朋友王某语：让我们一起用丸哥的大刀来捍卫我们的荣誉，21 连胜，都服了吧。啊？!我怎么被电脑打死……)。

游戏厅象极了一个社会，包括各行各业，各门各派的老手和新人类，而它又象一个庞大的家庭，因为大家都是为了一个目的：感触游戏。

大家喜欢边玩游戏边谈论游戏，交流彼此的经验、心得。这种经验便如传说中的葵花宝典，内容高深：从隐藏角色到最高积分，从无限连击到一击必杀，让你可以从天使到恶魔，从受害者到职杀(职业杀手)。而心得便是对游戏各方面，如背景人物等的看法。于是彼此不再陌生，仿佛是相知已久的朋友。我深深知道，是街机游戏拉近了我们之间的距离。但是也有些人，会因为自己间接死亡次数过多，出离愤怒，于是言语过激。被动自悲感驱使他们抛掉自己高贵的尊严和人格，然而这必竟是少数。大部分标准的街机迷会因为自己的胜利而高兴，却不会因为自己的失败而沮丧。相反，他们会认为失败的累积是通向成功的阶梯。这就是街机游戏，这就是街机厅，虽然谈不上悲欢离合，却也充满了真实的喜怒哀乐。

但是，某天我孤独的坐在电视旁，寂寞的玩着街机上移植的游戏时，我却失去了感觉。身边没有街机厅那使人兴奋的嘈杂，也没有人对你的技术指责或喝彩。我才深深知道这个游戏已失去了它在街机上那种特别的味道，它变得平凡，成为一个家用游戏。

于是，这些被家用游戏机局限在家中孤芳自赏的战友们开始患得患失，而且觉得自己有轻微的自闭。于是，他们也会在没事的时候，重回他们的天堂，去寻找那失落的感觉。

凡事是皆可以一分为二的，用另一个角度来看，这类移植的游戏往往在保留原作风格的同时，会注人一些新的血液。例如，新的情节、新的背景、新的角色……等。这些使它们在一定程度上已超越了它们的前辈。做为一个执着的游戏迷兼街机高打，其收藏价值会远高于玩时那种感觉。于是毫不犹豫的去选择它，是没有什么错的。

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

玩的感觉

文/南京　宋涛

看见《电软》九八年第十一期的讨论题目之一"在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好"时，不禁有一点点疑问：现在真的有"完全"移植的街机游戏吗？我想各位编辑的原意只是想让大家讨论一下玩游戏的氛围吧。

说实话，在现在的我看来（本人玩龄九年，应该有一点资格来讨论这一问题了吧），在家玩游戏与在街机厅内玩游戏的感觉是完全不一样的，哪怕是同样精彩的游戏，前者是一种"闭关锁国"式的玩，而后者才体现了真正的"玩"的涵义。为什么这样说呢？就让我来谈一下我的真实体会吧：

曾经有一段时间，我因为迷恋游戏"95 格斗之王"而向好友借了一台 PS，欲在家中苦研一番，记得当时的心情兴奋地象背生双翅，飘飘欲仙。心想：这下可在家中玩到街机游戏啦。于是接通电源、放盘、开机大战。刚开始两小时，还真是酣畅淋漓，欲罢不能。可是，就在本人如痴如醉之际，突然心头掠过一丝空空的感觉，仿佛少了些什么，又忽然有一种厌烦的情绪，要知道这在街机厅内游戏时可是从来没有过的。于是心想，可能是累了吧。可是就在我休息了短短十分钟之后，再望望那曾让我朝思暮想的 PS，竟然没有了先前的兴奋和想继续玩下去的冲动。我不禁一惊，感觉真的是莫名其妙：既不用你花钱去换币，也没有街机厅内的人声嘈杂，而同样是我喜欢的游戏。况且，那可爱的 PS 还是一副乖乖的模样等待着你再次将它"蹂躏"。而在街机厅中，BOSS 可是动辄就吼上一句"轻点儿"的呀。就在这时，我才深刻体会到"玩"的真正涵义：重要的不仅仅是优秀的玩具，更重要有玩的气氛。

那么街机厅给我的感觉是怎样的呢？就象"小天天"说的那样，当你经历过"交钱、换币"这一"仪式"后，你就可以扑向你心爱的游戏啦。当然，好的游戏要排队哦。就在你酣战之时，或游走于各游戏之间，间或会碰上三两玩友，点点头，打个招呼，曰："怎么样，挑一局"。于是，二人坐定，大战三百回合。若逢拿手游戏，旁边还不时有观众助威、呐喊、赐招，真让人热血上涌。那时可不仅仅是玩游戏这么简单了，更有一种虚荣心和满足感悄然涌上心头。怎么样，说实话，各位资深玩友若读至此处，应该发出"会心一笑"吧。其实就算你是观战者，也一样能体会到一番不一样的风情。整个街机厅有时真的象一道风景线，林子一大，什么样的鸟都有。请看众生相：格斗达人——面红耳赤，拼命搓机；冷面超人——紧闭双唇，故作深沉（嘿，老兄，快没血啦）；初学菜鸟——两眼圆睁，手足无措；麻机玩友——或大声叫好，或拍机骂娘；间或有几位靓姐也来捧场，其间莺声燕语。正当你心猿意马之际，忽又耳边炸雷一般传来 BOSS 狮吼："轻点儿……"，不知哪位"仁"兄又虐待老板的宝贝机器了。回头再望望那一排排街机，张着一张张"小嘴"，仿佛在说："娘，我饿了。"（有"币"便是"娘"）其实，我也曾经算过"帐"：我花在一部游戏上的钱有时可以买下这部游戏，甚至一台主机（SS、PS）。但是当我被那迷人的画面以及精彩的游戏弄得意乱情迷，昏昏然如痴如醉之际，更加那一群"打友"们脸上"坏坏"的微笑（挑衅动作？），我还能冷静地考虑我的银子吗？当我为了某部游戏而绝对心甘情愿地掏空我每一个口袋而欲罢不能之际：My God！那可怜的 PS 若有灵知定会痛骂我薄幸无情吧。

好了，带你领略了两种游戏风情，阁下感觉如何。其实，选择在何种氛围中游戏也与各人的性格有关，不能一概而论。但我所接触的玩友，包括爱玩电脑以及 RPG、SLG 之类游戏的朋友，他（她）们大多数也愿意在一个大家可以互相交流游戏经验及心得的地方共同游戏。因此，我也就斗胆写了这篇"论"文。最后，请恕我这个不算太懂电脑，胆子却比较大的，脸皮也比较厚的人胡诌一句：由于有了"INTERNET"，整个地球不就象一个大的街机厅吗？

编者按：本来，这个栏目想尽量做到对任何问题都做两方面的讨论，这似乎才符合辩证法。但对于"在家里玩不出街机厅中感觉"这件事，大家的看法惊人的一致，以致我根本没有收到不同意见的稿件，所以这次只好登两篇观点基本相同的文章。下次出题时一定注意，避免发生类似的情况。提醒大家，任何想与大家讨论的问题，都可以投稿至本栏目，不必拘泥于命题。

本期预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、国内的玩友多数属于"电玩迷"阶层，"非电玩迷"阶层并不多。

2、动作过关和射击游戏没落了。

3、三维游戏将取代二维游戏。

4、掌机的魅力就在一个"小"字。

5、没有秘技的游戏是不完美的。

大墙画廊

这个冬天真是让我感到了许久未有的寒冷，这个崭新一年的来临是否会为新世纪的曙光平添一份辉煌呢？从色廊中大家已经知道变身的消息了吧，这里就不再重新宣布啦！

Shadow(简称S)：hello，今后请多支持影武心哦，当然那个Phoenix大家也给他捧个场吧……

Phoenix(简称P)：喂喂，又在说我什么呢？我可是叱咤九天、舞动万千宠爱的Phoenix啊，哈哈哈哈……

S：不要火并啊，新年到了，说些吉利话吧，祝所有画廊的支持者在这世纪末的1999像今年的生肖——兔子一样可爱、像今年的数字——999般登峰造极、像今年的传说……

P：哈哈，又说错了吧！不管他，让我也为大家祝福吧！只愿(大家)一生爱一廊、一步登天、一帆风顺、一呼百应、一挥而就、一鸣惊人、一气呵成、一日千里、一手遮天(哇，太多了，留一些以后说吧。)……

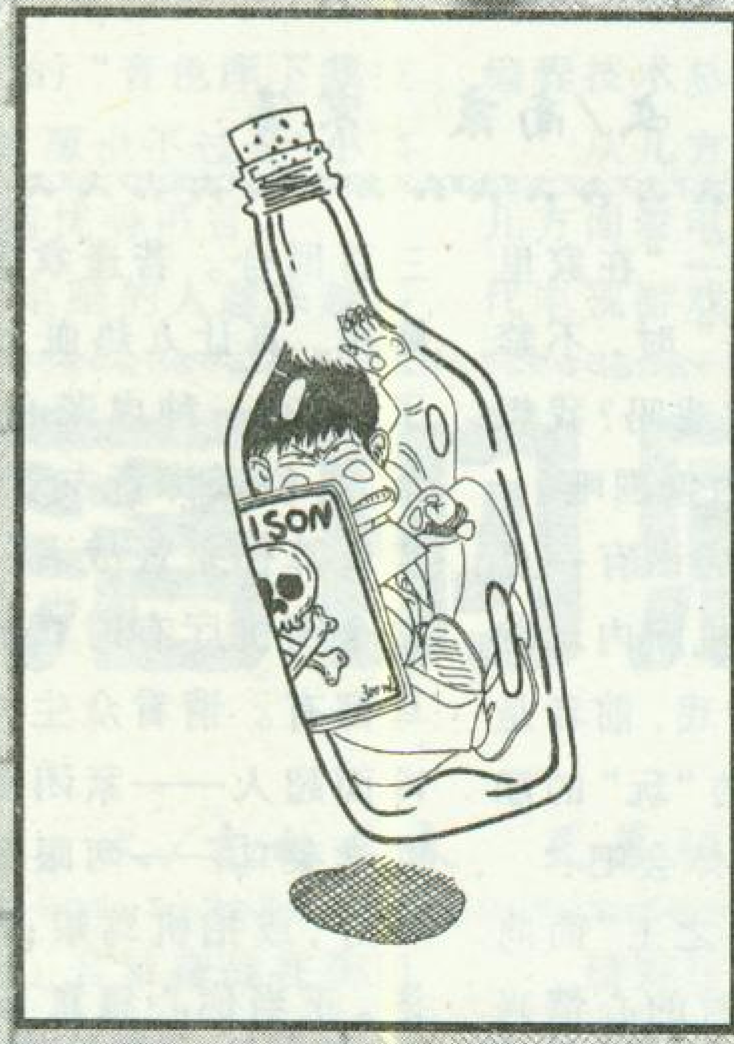
画廊线人举报5号：海口的JOE·CHEN及上海徐文瑞等朋友反映11期色廊中的《娜可露露—没有战斗的日子》是抄袭SS的AVG游戏《首映日》中的画面，请湖南的这位楮宁朋友予以重视。另11月色廊中韩明东朋友的作品《新世纪EVA》受到各地朋友的声讨，但愿这“剪贴经典”不再出现。特别感谢所有对本廊举报工作支持的朋友，毕竟单靠S和P是无法做到十全十美的。

到了现在耳边仍然萦绕着王菲空灵、飘渺、纯洁的声音(特别是那首《矜持》，某人别得意哦)，虽然两人合体去看了“唱游北京”后没有像从前那样沸腾热血，但似乎又一次感到了平静才是真正面对人生的最好方法，一味地追求欢乐抑或其它势必导致不论从情感还是事件上的大起大落、支离破碎。也许真的是S和P长大了、成熟了，逐渐摒弃了一些年少轻狂的念头(但是也是需要时间的，因为两人的ZERO版是非常淘气的哦。)，让我们再次互祝一声Happy New Year吧！

人生有时也是要学会不去放弃一些东西的，远方海上的G·phoeniX啊，你是否真的明白我的心……

——廊主SHADOW和PHOENIX





▲《雷公电母！？》

陕西咸阳 DEVIL

▲S：这对又酷又帅的人儿为《都市流行COOL》做广告似乎不错哦。(「廊POWER」：★★★☆)

P：一个是直发指天怒发冲冠、一个是犹抱琵琶半遮面，很配哦！(「廊POWER」：★★★)



▼《KOF斗技场》

不详

▲《圣子到·日日野晴矢》

北京 孟祥静

◀《无题》 保定 李鑫

▶《暴走草雉京》 河南明港 大兵一号

◆没有地方，四画齐评◆

S：(上)瓶中人难施神威(「廊P」：★★☆)

(左)“吉”落平阳被“特”欺(「廊P」：★★★)

(右)Q版草雉暴走忙(「廊P」：★★★)

(下)我们春丽不打虎(「廊P」：★★★)

P：(上)原书可有同场面？「廊P」：★★)

(左)比利救主力难及(「廊P」：★★★)

(右)为何正版总是酷(「廊P」：★★★)

(下)兔年为何骑老虎(「廊P」：★★★)





▶《美女与野兽》 不详

◀S：创意很好，不过这几位Q版穿的很暴露哦。(「廊POWER」：★★★★)

P：可惜的是无法将画面放大至可以看清楚对话，速寄地址。(「廊POWER」：★★★★)



梦／潋滟／再见浩瀚……

『還我河山』画廊接力行动Ⅱ之四



▲《城市猎人》山东济南　李杨

▲S:玛丽会像林忆莲一样逃离钢筋都市吗?
（『廊 POWER』:★★★ ）

P:感觉似乎她是游走在未来那充满末世风情的废弃城市中的赏金猎人。（『廊 POWER』:★★★☆）

▶南京　王炜（接续第二集 98.10）
（平均『廊 POWER』:★★★★）

▶S:这样下去很可能就会有『KOF 编辑部版本』了。
P:好,好,快快打啊,我就可以坐收渔翁之利了。



凡在本廊刊登作品者,均获赠连续三期本刊杂志各一册,当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册(色廊、黑白廊一视同仁)。

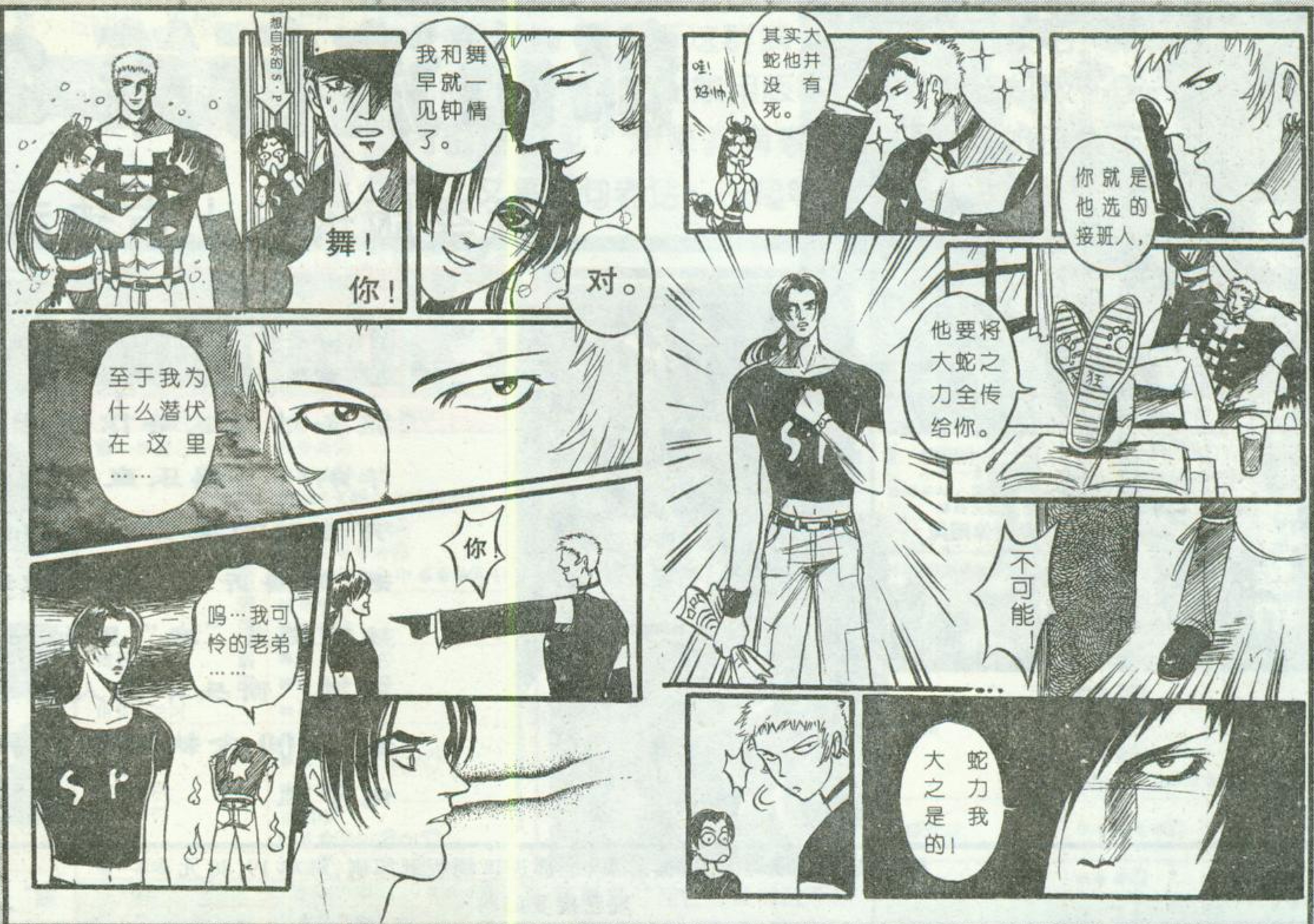
关于画稿尺寸,尽可能限制在16开内[即一本杂志大小,"还我河山"的画稿尺寸:160×112mm。),避免后期制作困难,彩廊尺寸可最大至8开[即将杂志打开大小];一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。

也许许多朋友对"还我河山"画廊接力活动还不是十分清楚,详情请看上期本廊,多谢大家支持!!!

◆画廊接力行动 FILE～4～:《格斗之末 3》

▶湖北襄樊　狂忘
（接续第二集 98.11）
（平均『廊 POWER』:★★★★）

▶S:简直是胡说,我一代英雄 Shadow 会希罕什么大蛇之力……
P:声明几点:本人已经不留长发,衣服上不会印上 S·P,手表不是戴在左手……



爱／飘零／何时璀璨……　（待续）

●《GAME BOY 特辑·修订本》

增加16面（~~272~~面=288面）　　定价依旧14元



注意：原版女孩抱的小企鹅是**三色的**，
修订版四只小企鹅均为**粉红色**。
《GAME BOY 特辑》书名由深兰改为深红色。

你知道什么游戏机销量最大吗？FC？超任？PS？都不是！老大是GAME BOY！全世界有75,000,000台(数清楚，是7500万)GB在流行。全世界寿命最长的游戏机是什么？FC？超任？PS？都不是！老寿星是GAME BOY！从89年问世到99年十年了，一点没有老态。97年《口袋妖怪》竟刊登软件英雄榜第一名。

沾了GB不死鸟的光，中国第一本也是唯一一本也不会有第二本的《GAME BOY 特辑》也热火不熄，需求旺盛(老有人买GB，老有人玩GB，就老有人买《GB 特辑》)。

《GAME BOY 特辑·修订本》是在原《GB 特辑》的基础上将遗漏的图片补齐，最重要的是将一年多来新出的几部经典游戏补充进来，将读者兴趣不大的访谈删掉，内容更新、更实用。

全书共收录：

动作游戏 155 部	角色扮演 58 部	解谜游戏 110 部
射击游戏 26 部	模拟战略 31 部	运动游戏 53 部
17 部游戏攻略详解	**共计 450 部游戏**	

GB 实用秘技偏方及 GB 硬件及附设完全解析。

288面70克胶版纸印刷，封面250进口铜版纸，定价14元
即日起接受邮购，1月5日开始发书。



都市流行第2弹

秋季版现已上市热卖中

内容介绍：

秋冬时尚攻略作战计划　时代华纳——娱乐皇朝大帝国　最有潜力的运动鞋　60余款潇洒"随身听"　80余款新潮背包　辣腕主义"表"里如一　贵族休闲风　街头中国人劲装狙击报告　100余款标新立异的个性化T恤

国际豪华16开本，108面彩页，全部进口铜版纸印刷，每本19.80元
现已接受邮购



3D侍魂出招公开

ARC	厂商：SNK　类型：3D FIG
	媒体：HYDER N · G 64

在去年发售的《侍魂2～阿修罗斩魔传》一推出即引起业界的轰动，它的系统介绍这里就不一一赘述了，来看看这群武士们的独门武技吧！不晓得DC是否会推出家用版本，即便是街机版在国内也很少见，如果真有家用版一定会如日中天的，又是那句老话：一起等待吧！


“雷西马”…拥有许多远隔攻击的反面阿修罗。


使体力恢复成为可能的“露=雷嘶”。

反面的阿修罗　罗刹



坏帝的侧近

技名		输入指令
雷=伊露巴库	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
雷=觉醒	弱	在空中↓↘→Ⓐ
	强	在空中↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX时在空中↓↘→Ⓐ+Ⓑ
雷·火山	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
雷西马	弱	→↘↓↙←Ⓐ
	强	→↘↓↙←Ⓑ
诺亚=兰时		←↓↙Ⓓ
雷露=海		前招中 ←↓↙ⒶorⒷorⒸ
雷=卡斯		→↓↘Ⓓ
谜=杀刃		前招中 ←↓↙ⒶorⒷorⒸ
露=雷嘶		ⒶorⒷorⒸorⒹ 持续押住
琳=艾库		“雷卡斯”中 ↓↘→Ⓑ+Ⓒ
雷=风=雷嘶		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ


“古经斧袭”是出现不可防御的斧头袭击。


秘奥义“死亡”是对敌手进行惨杀的招式。

阿修罗　修罗



漆黑的复仇者

技名		输入指令
雷·物理冲击	弱	→↘↓↙←Ⓐ　打击中 Ⓐ
	强	→↘↓↙←Ⓑ　打击中 Ⓑ
	伪技	→↘↓↙←Ⓒ
	移动	→↘↓↙←Ⓓ
射杀缪斯	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	超	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
中超子	上段	←↓↙Ⓐ
	下段	←↓↙Ⓑ
逻辑雷	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
古经斧袭		←↙↓↘→Ⓒ
流浪		←↓↙Ⓒ
死亡		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ


崩开敌手防御的“破杀赌场”

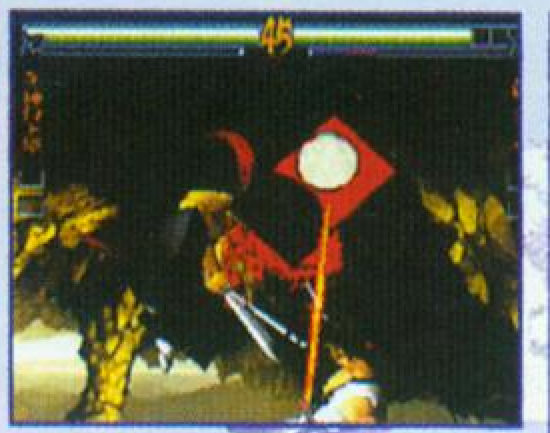

夺取对方自由的飞行道具“役缚”。

牙神幻十郎 羅刹



饮血的一匹狼

技名		输入指令
百鬼杀	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
引回		→↓↘Ⓒ
牙神突		→↘↓↙←ⒶorⒷ
紫暮		←↓↙ⒶorⒷ
杯割		↓↘→Ⓒ
杯碎		→↘↓↙←Ⓒ
破杀赌场		←↓↙Ⓒ
役缚		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


上段投的“霞刃”是将对手如斩花牌般切下。


“五光斩”可做为连续技中使用。

牙神幻十郎 修羅



孤高的凶客

技名		输入指令
光翼刃	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
樱华斩	弱	↓↙←Ⓐ
	强	↓↙←Ⓑ
三连杀[牙]	弱	↓↘→Ⓐ
[角]	强	[牙] 中 ↓↘→Ⓐ
[磷]	怒	[角] 中 ↓↘→Ⓐ
[牙]	弱	↓↘→Ⓑ
[角]	强	[牙] 中 ↓↘→Ⓑ
[磷]	怒	[角] 中 ↓↘→Ⓑ
[牙]	弱	怒MAX时 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
[角]	强	[牙] 中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
[磷]	怒	[角] 中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
霞刃		→↓↘Ⓒ
杯割		↓↘→Ⓒ
五光斩		→↓↘Ⓑ+Ⓒ


天霸凄煌斩。漂亮、豪爽!


天霸神灭斩。罗刹原创乱舞技。

覇王丸 羅刹



最接近鬼的剑客

技名		输入指令
弧月斩	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
旋风裂斩	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
烈震斩	弱	←↓↙Ⓐ
	强	←↓↙Ⓑ
打碎酒瓶		↓↙←Ⓒ
刚破		→↓↘Ⓒ
穗雉		前招中↓↘→Ⓐ
波涛		前招中↓↘→Ⓑ
天霸凄煌斩		怨MAX时前招中 →↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
怒涛断		←↙↓↘→Ⓒ
天霸神灭斩		←↓↙Ⓑ+Ⓒ


这回弧月斩出招简单了。


烈霞斩的空隙是?

覇王丸 修羅



无赖的剑客

技名		输入指令
弧月斩	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
旋风裂斩	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
烈震斩	近距离	←↓↙Ⓐ
	远距离	←↓↙Ⓑ
打碎酒瓶		↓↙←Ⓒ
豪杰投		→↓↘Ⓒ
天霸封神斩		→↓↘Ⓑ+Ⓒ


“无明”的怒MAX状态一波罗夷，令对手处于中毒状态。


突进技一无常，也属于追打技。

色 羅刹



再次被囚的傀儡

技名		输入指令
转法轮	近距离	↓↘→Ⓐ
	中距离	↓↘→Ⓑ
	远距离	↓↘→Ⓒ
	怒	↓↘→Ⓐ+Ⓑ
刹那		↓↙←ⒶorⒷorⒸorⒹ
无忧华		←↓↙Ⓒ
无明	通常	→↓↘Ⓒ
	怒→波罗夷	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
无常	中段	←↓↙Ⓐ
	下段	←↓↙Ⓑ
慈悲		←↓↙Ⓓ
苍空神		→↓↘Ⓓ
颇梨		空中浮游中 ↓↘→Ⓐ
摩尼		空中浮游中 ↓↘→Ⓑ
于伽		怒MAX时空中浮游中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
色蕴		空中浮游中 ↓↘→Ⓑ+Ⓒ
色咒		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


指令投一奈落落后可追加“影践”指令。


从“空华”攻击对手后乘到“结跏夫座”上。

色 修羅



记忆的徬惶人

技名		输入指令
天咆轮	弱(阳)	→↓↘Ⓐ
	强(阳)	→↓↘Ⓑ
	怒(阴)	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
露拔	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
空华	阿	↓↘→Ⓓ
	哞	↓↙←Ⓓ
首刀		←↓↙Ⓒ
黄泉落		→↓↘Ⓒ
奈落落		前招中 ←→Ⓑ
影践		前招中 ↓↓Ⓐ
颚		“黄泉落”中 ←→Ⓐ
莲华舞		空中 ↓↘→Ⓒ “空华·阿或吽”中Ⓒ
升华		"结跏夫座"中 Ⓐ
散华		"结跏夫座"中 Ⓑ
天魔波旬		→↓↘Ⓑ+Ⓒ


“冰风暴”是在“冻气风暴”中使用的技巧。


“冰御杀”的攻击判定一般都在前方。

莉姆露露 羅刹


阿伊努的巫女

技名		输入指令
冻气杀		←↓↙Ⓓ
冻气斩		→↘↓↙←Ⓒ
冰避杀	通常	↓↙←ⒶorⒷ
	怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
冰之岩	通常	空中 ↓Ⓒ
	怒	怒MAX时 空中↓Ⓐ+Ⓑ
冰御杀		←↓↙ⒶorⒷ
冰指令		受伤害时 Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ
冰风暴		冻气风暴中 ←↓↙Ⓒ
阿拉卡阿拉卡		→↓↘Ⓒ
终极冰周期		从对手背后 →↓↘Ⓒ
冰狼传说		↓↘→Ⓒ
加路加路赛	（前）	↓↘→Ⓓ 后接 ↘Ⓓ
	（后）	↓↙←Ⓓ 后接 ↙Ⓓ
冻神大地		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


“冰之岩”是从空中落下的招式。


“冻气回旋”是将敌手回旋的投技。

莉姆露露 修羅


阿伊怒的巫女

技名		输入指令
冻气弓	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
冰之花	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
冻气之刃	弱	↓↙←Ⓐ
	强	↓↙←Ⓑ
冰之岩		空中 ↓Ⓒ
冻气回旋		→↓↘Ⓒ
战神杀		从对手背后 →↓↘Ⓒ
冰狼传说		↓↘→Ⓒ
加路加路赛	（前）	↓↘→Ⓓ 后接 ↘Ⓓ
	（后）	↓↙←Ⓓ 后接 ↙Ⓓ
冻神之斩		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


“六道烈火”的“人道”，接着是“天道”的大爆发。


变换结构的“炎皇转身”，发动时有火的攻击判定。

炎邪 火月 羅刹


炎之化身

技名		输入指令
火炎击	弱	←↓↙Ⓐ
	强	←↓↙Ⓑ
	怒	怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
六道烈火	通常「祓」	↓↘→Ⓒ
	通常「爆」	「祓」 ↓↘→Ⓐ
	通常「灭」	「爆」 ↓↘→Ⓑ
	怒「地狱道」「饿鬼道」	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
	怒「畜生道」	「饿鬼道」 ↓↘→Ⓐ
	怒「修罗道」	「畜生道」 ↓↘→Ⓑ
	怒「人道」	「修罗道」 →↓↘Ⓒ
	怒「天道」	「人道」 →↘↓↙←Ⓓ
炎热狱	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	→↓↘Ⓐ+Ⓑ
炎皇转身		←↓↙Ⓓ
绝烧骑马式	喷虎	→↘↓↙←Ⓒ
肘打炎迅掌		→↓↘Ⓒ
狂觉醒		←↓↙B+Ⓒ


抓住敌手进行直接爆发的大爆杀。


在任意场所都可以立起火柱的地龙炎，此为中距离版。

風間 火月 修羅


炎之热血汉

技名		输入指令
不动击	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
大爆杀	通常	→↓↘ⒶorⒷ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
炎炎		↓↙←Ⓓ
炎灭	前	←↓↙Ⓐ
	后	←↓↙Ⓑ
地龙炎	近距离	→↘↓↙←Ⓐ
	中距离	→↘↓↙←Ⓑ
	远距离	→↘↓↙←Ⓒ
肘打炎迅掌		→↓↘Ⓒ
大炎上		→↘↓↙←Ⓑ+Ⓒ


变换构造的“水皇转身”，改为很重视足技。


连续入力技的“莲华水舞”。

水邪 蒼月 羅刹


水的化身

技名		输入指令
死月		空中 ↓↙←Ⓒ
莲华水舞	“青莲华”	↓↘→Ⓒ
	“红莲华”	前式中 ↓↘→Ⓐ
	“白莲华”	前式中 ↓↘→Ⓑ
翔月	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
水月	弱	↓↙←Ⓐ
	强	↓↙←Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
破月		被伤害中 Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ
圆月		←↓↙Ⓒ
水皇转身		←↓↙Ⓓ
		空中 ←↓↙Ⓓ
天升莲华		↓↘→Ⓑ+Ⓒ
		↓↘→Ⓐ
		↓↘→Ⓑ
		↓↘→Ⓒ
		Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ


从空中连掴敌手头部，这就是“死月”。

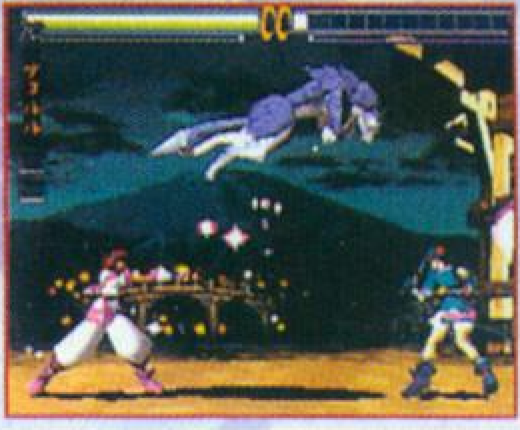

召唤3个水玉后的“空中月轮波”。

風間 蒼月 修羅


风间最强的刺客

技名		输入指令
死月		空中 ↓↙←Ⓒ
月光	近距离	→↓↘Ⓐ
	中距离	→↓↘Ⓑ
	远距离	→↓↘Ⓒ
浮月		↓↘→Ⓒ
月轮波	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
空中月轮波	弱	空中 ↓↘→Ⓐ
	强	空中 ↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX时空中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
召还		↓↙←Ⓓ
月隐		←↓↙ⒶorⒷorⒸorⒹ
月升水柱波		→↘↓↙←Ⓑ+Ⓒ

攻略地狱



“天之牙”是利用爱狼席格尔进行空中突击。



用“圆舞刚脚”攻击加尔福特。

娜可露露 羅刹

永远的巫女

技名		输入指令
神之轮舞	弱	←↓↙Ⓐ
	强	←↓↙Ⓑ
	怒	怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
横刀轮舞	弱	←↙↓Ⓐ
	强	←↙↓Ⓑ
	怒	怒MAX時←↙↓Ⓐ+Ⓑ
雷之轮舞	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
神之牙	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
疾走流转胸击刃		↓↘→Ⓒ
乘狼攻击		↓↙←Ⓓ
闪光之牙	弱	←↙↓Ⓐ
	强	←↙↓Ⓑ
	怒	怒MAX時←↙↓Ⓐ+Ⓑ
天之牙	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
胜利之刃		空中 ↓↘→ⒶorⒷ
神之终结		地上 ←or↘or↑or↙or→Ⓒ
		空中 ←or↙or↓or↘or→Ⓒ
圆舞刚脚（双掌）		→↓↘Ⓒ
天鹰终极轮舞		↓↙←Ⓑ+Ⓒ



“神之轮舞”进行连续攻击。



“神之终结”是利用飞鹰和自己合体的招式。

娜可露露 修羅

永远的巫女

技名		输入指令
神之轮舞	弱	←↓↙Ⓐ
	强	←↓↙Ⓑ
	怒	怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
横刀轮舞	弱	←↙↓Ⓐ
	强	←↙↓Ⓑ
	怒	怒MAX時←↙↓Ⓐ+Ⓑ
雷之轮舞	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
光辉终结		↓↘→Ⓐ
光辉轮舞		↓↘→Ⓑ
守护力量		→↓↘Ⓒ
神鹰掴击		↓↙←Ⓓ
神之终结		↙or↓or↘Ⓒ
天鹰终极轮舞		↓↘→Ⓑ+Ⓒ



通过自己的分身进行放电攻击。



“电光镖”可任意弹出电光火花。

加尔福特 羅刹

正义的闪电忍者

技名		输入指令
真分身攻击	前方	→↘↓↙←Ⓐ
	后方	→↘↓↙←Ⓑ
影分身	左	→←↙↓↘→Ⓐ
	右	→←↙↓↘→Ⓑ
电光镖	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
电光火花		前招中 ⒶorⒷorⒸorⒹ
电光冲	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
电光战士		←↓↙Ⓓ
光明猛击冲		↓↘→Ⓒ
陨石摔		→↓↘Ⓒ
L.S.T		怒MAX時←↙↓↘→Ⓐ+Ⓑ
T.B.C		→↓↘Ⓑ+Ⓒ



帕比从敌手头上进行狙击。



这就是传说中的诱饵，令帕比攻击力上升。

加尔福特 修羅

正义的美国忍者

技名		输入指令
真分身攻击	前方	→↘↓↙←Ⓐ
	后方	→↘↓↙←Ⓑ
影分身	左	→←↙↓↘→Ⓐ
	右	→←↙↓↘→Ⓑ
电光忍犬	通常	↓↘→Ⓐ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
机枪忍犬		↓↘→Ⓑ
陨石忍犬		↓↘→Ⓒ
强击忍犬	通常	↓↙←Ⓐ
	怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
架空冲		↓↙←Ⓑ
帕比之饵		↓↙←Ⓒ
M.S.D		怒MAX時←↙↓↘→Ⓐ+Ⓑ
D.D.D		↓↘→Ⓑ+Ⓒ



弹返对手攻击的上段当身投技，也有下段。



投技变得可以连续狙击。

服部 半蔵 羅刹

伊贺忍军的头领

技名		输入指令
影分身	左	→←↙↓↘→Ⓐ
	右	→←↙↓↘→Ⓑ
静音		↓↓Ⓒ
猿舞		←↓↙ⒶorⒷorⒸorⒹ
蜘蛛走		↓↘→Ⓓ
爆韻		被伤害时 Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ
雀落	通常	→↓↘Ⓒ ［旋］中?
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ ［旋］中?
上段当身		→↓↘Ⓐ
下段当身		→↓↘Ⓑ
蚀		?
律		?
罚		←↙↓↘→Ⓒ
雷		→↘↓↙←Ⓒ
碎		←Ⓒ
麟		蹲下时对敌手 ↙Ⓒ ［罚］中?
雹		蹲下时对敌手 ↘Ⓒ
冥		蹲下时对敌手 ↘Ⓒ ［雷］中?、［蚀］中
狱		蹲下时对敌手 ↙Ⓒ ［雷］中?、［蚀］中
挚		从背后?
嵐		→→Ⓒ
霞		↙Ⓒ
胧		［罚］中?
戒		［胧］中?
断		［麟］中?
业		［冥］中?
骸		［挚］中?
旋		［骸］中?
真雀落		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ、→↓↘Ⓒ



怒MAX时的空中烈风手里剑会造成很大伤害。



从自己足部开始爆炸，将对手卷入的“爆炎微尘隐”。

服部 半蔵 修羅

伊贺忍军的总帅

技名		输入指令
影分身	左	→←↙↓↘→Ⓐ
	右	→←↙↓↘→Ⓑ
烈风手里剑	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
空中烈风手里剑	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
爆炎龙	弱	↓↙←Ⓐ
	强	↓↙←Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
爆炎微尘隐		→↓↘Ⓒ
爆炎阵		↓↙←Ⓒ
空蝉	天舞	→↘↓↙←Ⓐ
	地斩	→↘↓↙←Ⓑ
影舞		←↓↙Ⓓ
乱烈风手里剑		↓↘→Ⓑ+Ⓒ



朝凪是针对上、中段，夕凪则是针对下段。



霞可用按键分上、中、下三段，图为怒MAX时。

橘 右京 羅刹



拔刀夺命的达人

技名		输入指令
燕返	通常	空中 ↓↘→Ⓐor Ⓑ
	怒	怒MAX时空中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
朝凪		←↓↙Ⓐ
夕凪		←↓↙Ⓑ
胧刀	弱	↓↘→Ⓐ×3
	强	↓↘→Ⓑ×3
雪崩		→↓↘Ⓒ
梦想 霞	上段	↓↙←Ⓐ
	中段	↓↙←Ⓑ
	下段	↓↙←Ⓒ
	怒	↓↙←Ⓐ+Ⓑ
梦想残光霞		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ



非剑・细雪可成为追打技。



“燕六连”后可进行指令投。

橘 右京 修羅



与病魔战斗不止的达人

技名		输入指令
燕返	通常	空中 ↓↘→Ⓐor Ⓑ
	怒	怒MAX時空中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
秘剑 细雪	弱	↓↙←Ⓐ
	强	↓↙←Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
非剑 细雪		↓↙←Ⓓ
天霜之势		→↘↓↙←Ⓒ
天风		前招中Ⓐ
霜风		“天霜之势”中Ⓑ
雪崩		→↓↘Ⓒ
燕六连		→↓↘Ⓑ+Ⓒ 空中 →↓↘Ⓑ+Ⓒ



从口中吐出烈火的“热热马穴”，攻击判定很广。



接近防御后连打的“常沌埒手”。

机械磐马 羅刹



分身制作第一号

技名		输入指令
机械一番起动 铁碎丸	上方	↓↘→Ⓐ
	水平	↓↘→Ⓑ
	下方	从上方，水平按键起按 ↓
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
机械五番起动 怒里流	前	→↘↓↙←Ⓐ
	后	→↘↓↙←Ⓑ
机械二番起动 蛇咸炉		←↙↓↘→Ⓒ
机械拾七番起动 热热马穴	弱	←↓↙Ⓐ
	强	←↓↙Ⓑ
	怒	怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
机械九番起动 常沌埒手	弱	→↓↘Ⓐ Ⓑ
	强	→↓↘Ⓑ Ⓑ
机械四番起动 齿止刀		←↓↙Ⓒ
机械四拾参番起动 魔神丸		↓↘→Ⓑ+Ⓒ



利用角度微妙变化的铁碎丸，不仅有下段，也有中段。



上段投技的大折槛，抓住对手屁股的屈辱技。

柳生 磐馬 修羅



异相的里柳生

技名		输入指令
铁碎丸	上方	↓↘→Ⓐ
	水平	↓↘→Ⓑ
	下方	从上方、水平按键起按 ↓
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
腕打远心投		←↙↓↘→Ⓒ
四肢破坏固		前招中 ←↙↓↘→Ⓐ
粉碎大落下		前前招中 ←↙↓↘→Ⓑ
山岚		怒MAX时“共通投” Ⓐ+Ⓑ
大外劃		“共通投中”Ⓐ
巴投		“共通投中”Ⓑ
大折槛		→↓↘Ⓒ
颜碎旋风打	通常	→↘↓↙←Ⓒ
	怒	怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
颈椎粉碎		下蹲时对敌手 ↘Ⓒ
放投		倒下时对敌手 ↙or↓or↘Ⓒ
原爆固		从敌手背后→↓↘Ⓒ
天地大洛		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ →↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ



在任意位置都可立起水柱的封字之法“喷”，画面为MAX版。



按键操作系统的封字之法“乱”。

八角 泰山 羅刹



解开禁断的业师

技名		输入指令
封字之法[炎]	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
封字之法[喷]	近距离	→↘↓↙←Ⓐ
	中距离	→↘↓↙←Ⓑ
	远距离	→↘↓↙←Ⓒ
	怒	怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
封字之法[封印]		↓↘→Ⓒ
封字之法[乱]		↓↙←Ⓒ
封字之法[因果]		←↓↙Ⓒ
封字之法禁手[火炎爆]		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ



普通为“火”怒MAX时为封字之法“炎”。



与霸王丸的“旋风裂斩”相似的封字之法“风”的MAX版。

八角 泰山 修羅



暗之书道家

技名		输入指令
封字之法[炎]	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
封字之法[风]	弱	→↘↓↙←Ⓐ
	强	→↘↓↙←Ⓑ
	怒	怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
封字之法[雷]	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
封字之法[斩]	弱	←↓↙Ⓐ
	强	←↓↙Ⓑ
封字之法禁手[怒发冲天]		→↘↓↙←Ⓑ+Ⓒ





ときめきの放課後

ねっ★クイズしよ♥

心跳之放课后

哦★猜谜啦

此游戏最大的乐趣就是被称为“特殊事件”的发生，这些事件会对游戏的进程产生直接的影响，下面就为大家揭开这些事件的面纱，以便你更能体会本游戏的无穷魅力。

PS
厂商：KONAMI　类型：ETC
媒体：CD-ROM　发售日：98年秋

全角色事件解答簿

事件发生的关键所在就是右面所介绍的解答数等级。这些是评价女孩子等级高低的事件、究竟是多少？解答数等级的点数要上扬就要极力避免不正确答案的出现，一处不漏地解决那些“谜题”。另外三年级的关键事件的要求是非常严格的。春、夏事件是自2年级才开始发生的。

	ゲーム	芸能
問題数	11	8
正解数	10	8
正解率	90%	100%
評価	A	A

调查！
不正确数是问题数－正确数
不正确数是不以成绩表来直接表示的，而是用“问题数－正确数”得出正确答案。

★解答数等级的计算式

1、2年级	(正确数×12)－(不正确数×4)
3年级	(正确数×９)－(不正确数×3)

★解答数等级的求解方法

①各类事件都可通过上方的计算式算出答案，也适用于对手角色的解答数等级。

例：3年级时的正确数为14，不正确数为4，对手是诗织，(14×9)-(4×3)=114。解答数等级变为2。

②各类的解答数等级合计的数字就是事件发生条件的解答数等级。

藤崎诗织



▲主人公忘记带的饭盒被诗织送来了，“遗忘的午餐”，这个就是啦。

爱好种类 ● 文学、科学、社会、美术、音乐、体育、杂学。

解答数等级表	1	2	3	4	5	6	7
	32～	104～	140～	176～	284～	428～	572～

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
遗忘的午餐	8	3～5月		当主人公的称呼方式改变之时
这里有婚礼	18	6～8月		同上

如月未绪



▲手抓着樱花花瓣，思来想去作出被称为“书签上的思索”。

爱好种类 ● 文学、社会、戏剧

解答数等级表	1	2	3	4	5	6	7
	30～	102～	138～	282～	426～	570～	714～

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
书签上的思索	15	3～4月		在主人公之运动部所属场合第3个星期发生。
突然胃部……	12	10～11月		10月第2个星期六以后的平常日子（除星期日，节日外）发生

纽绪结奈



▲由于地震受到惊吓的而被抱住的“摇晃的不平衡”。

爱好种类 ● 科学、动植物

解答数等级表	1	2	3	4	5	6	7
	70～	142～	178～	286～	574～	754～	966～

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
摇晃的不平衡	8	3～5月		当主人公的称呼方式改变之时
野心勃勃的七夕	5	7月		在7月1-4日发生

片桐彩子



▲“黄昏的微笑”是目击片桐毕业后要去留学的苦恼。

爱好种类 ● 美术、音乐

解答数等级表	1	2	3	4	5	6	7
	30～	102～	174～	282～	426～	570～	858～

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
特殊事件	7	4月		在4月4-10日发生
黄昏的微笑	15	10～11月		当主人公称呼方式改变之时

虹野沙希



▲看上去不想输给其他人，正在努力学习的虹野，“仍有希望”。

爱好种类 ● 体育、杂学

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	28~	100~	136~	280~	424~	568~	712~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
仍有希望	8	3~5月		当主人公的称呼方式改变之时
无论如何都胜利	12	6月		与虹野同属在一个俱乐部中时

古式尤佳莉



▲“感怀的插曲”是晚上与古式一起在饭店见到的。

爱好种类 ● 体育、杂学

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	28~	100~	136~	280~	424~	568~	712~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
感怀的插曲	15	8月		当主人公的称呼方式改变之时
美丽的秋天	9	9~11月		在第3个星期以外的星期日、节日发生。

清川望



▲做饭的特训被称为恶战苦斗，削苹果皮要注意手哦。

爱好种类 ● 体育、动植物

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	28~	100~	136~	280~	424~	568~	712~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
简单的记忆	9	8月		进入所属的游泳部时
特殊的烹饪	15	10~11月		当主人公的称呼方式改变之时

镜魅罗



▲看见打扮成啦啦队姑娘的镜魅罗，正好发生“心跳啦啦队员”。

爱好种类 ● 美术、戏剧、打扮

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	70~	142~	178~	286~	574~	754~	966~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
先到海边	12	5月		当主人公的称呼改变之时
心跳啦啦队员	9	6月		体育祭开始且名字的称呼开始改变时

朝日奈夕子



▲在所谓的“朝日奈夕子上场”时，可听到她演唱歌曲“英雄”。

爱好种类 ● 戏剧、打扮、杂学、游戏

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	30~	102~	138~	174~	282~	318~	570~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
不眠的朝日君	16	3~5月		除星期日及节日外的日子发生
朝月奈夕子上场	12	9月		在2年级发生，名字的称呼方式发生改变。

美树原爱



▲“阿西济的圣者天主教派”是美树“初会”野生鸟儿的地方

爱好种类 ● 文学、科学、美术、音乐、动植物

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	30~	102~	138~	174~	246~	318~	570~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
阿西济的圣者天主教派	9	3~5月		在主人公所属运动部第3个星期发生
夏日的眼药	20	6、7、9月		当主人公的称呼改变之时

早乙女优美



▲早乙女君受到诱惑而去学习“火热火热家庭作业”。

爱好种类 ● 体育、漫画、动画游戏

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	28~	100~	136~	172~	280~	424~	568~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
火热火热家庭作业	18	3~5月		当主人公的称呼方式发生改变，选择“行く”。
淘气的忧郁女孩	10	8月		与早乙女同属一个俱乐部时。

伊集院丽



▲“猪也旷课”，看见从直升机下来上学的伊集院的姿态。

爱好种类 ● 文学、科学、美术、音乐、打扮

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	34~	106~	142~	178~	286~	430~	574~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
这有助威声	12	3月		3月1日发生
猪也旷课	7	6、7、9月		在试验期间以外的除星期日和假日外的日子发生。

早乙女好雄

爱好种类 ● 戏剧、打扮、杂学

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	28~	100~	136~	172~	244~	280~	388~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
欣喜若狂的生日	0	4月		1年级以后发生优美变成心跳状态时。

馆林见晴

爱好种类 ● 文学、科学、美术、音乐、体育

解答数	1	2	3	4	5	6	7
等级表	26~	98~	134~	170~	242~	278~	314~

事件名	解答数等级	发生时期	评价	备注
非常情书	10	3~5月		试验期间以外的除星期日假日外的日子发生。



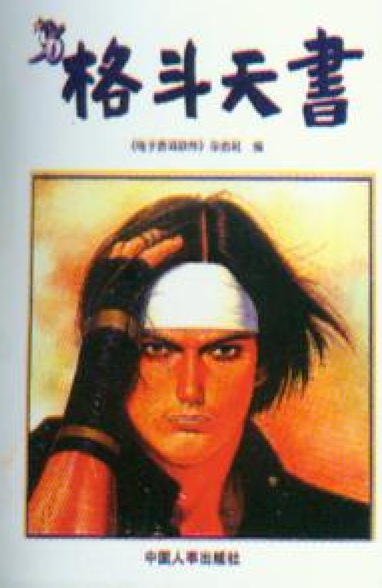
多彩缤纷；符合CE的品质
BETOP
北通产品
可任意设定“绝招”键——绝招一触即发
慢动作
连发键
ProgramPad
绝招之王
PS绝招王
BTP-8012
PS02手制
BTP-02
PS双振手制
BTP-03
彩色系列：
共有12款颜色
PS双振手制
BTP-9001
Memory Card
PS记忆卡
BTP-04
PS连体制转
BTP-8011
32位变压器
BTP-05
AC ADAPTOR
广 州 利 昌 行
批发热线：Tel:020-81844931,1392203292; Fax:020-81710500 刘先生
邮购热线：Tel:020-81391404, 梁小姐
备注：另有二十余款配件不能一一尽录，欢迎来人来电查询。
All names, logos etc, are trademarks of their respective companies.
This is not a game, this product is not sponsored, endorsed or approved by SONY.

免费赠送：272面《收藏纪念》(非卖品)限量印刷9999本

春节图书收藏大行动

翻箱倒柜　绝版图书最少只有几十本

最后机会　十年后都成为骨灰级文物



'96格斗天书



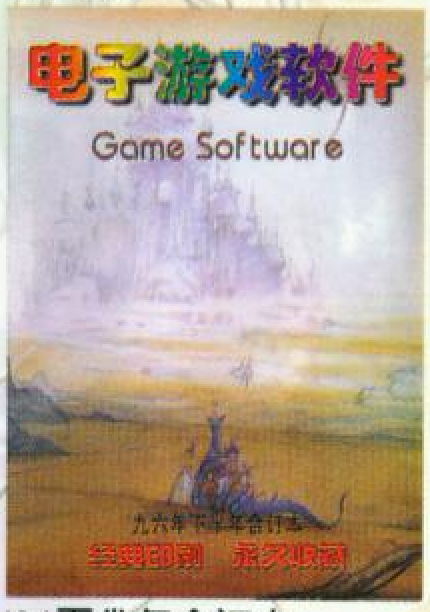
'97增刊



'98增刊



都市流行COOL



'96下半年合订本



'97上半年合订本



'97下半年合订本



电子游戏年鉴
96年上、下
97年上、中、下
98年上
（共6册，可分别购买）

每册25元
免邮费

注：以上图书价格在23-28元之间为方便邮购，一律均价为25元。



内容：A、电子游戏业争霸战，全面介绍索尼、世嘉、任天堂尔虞我诈，虚实真假，风云翻覆，合纵联横的龙争虎斗史。B、购机大全：所有畅销游戏机及附设权威资料；游戏机简史，保养主机与软件须知，购机100问，游戏类型讲座等。

《收藏纪念》大32开，272面，70克胶版纸印刷，进口铜版纸彩封。

第一本《电软收藏纪念》，限量印刷9999本，收藏价值不言而喻。

免费索取《电子游戏软件收藏纪念》办法：

①凡邮购以上图书者，每购一册均可免费获赠272面《收藏纪念》一本。

②因每种图书数量有限，不可能满足所有读者的需求，故邮购以上图书者，除在汇款附言栏写明所购图书外，须注明如该书售完，另改订哪一本图书。（购买二本者须另填写一种或两种）

③《收藏纪念》限量印刷9999本。如已送完，杂志有权退还您的书款。杂志将在99年第2、3期上公布以上图书邮购相关信息，请留意收看。

④凡上面未列图书，均不赠送《收藏纪念》。

- **收藏活动日期：1999年2月1日—3月31日**
- **即日起接受邮购汇款。杂志社将按到款顺序自2月1日起陆续寄发图书。**
- **请将所购书名写在附言栏上，汇款地址：北京6129信箱发行部（100061）**
- **联系电话：(010) 67152757**



ISSN 1006-5032

01>

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：8.40元